



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA

SEDE CUENCA

CARRERA DE DISEÑO MULTIMEDIA

TEASER DE LA LEYENDA DE CANTUÑA

Trabajo de titulación previo a la obtención del
título de Licenciada en Diseño Multimedia

AUTORA: CLAUDIA GABRIELA LETA ANGAMARCA

TUTOR: ING. ANGÉL ANDRÉZ PEREZ MUÑOZ

Cuenca - Ecuador

2026

CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Claudia Gabriela Leta Angamarca con documento de identificación N° 0105911465 manifiesto que:

Soy la autora y responsable del presente trabajo; y, autorizo a que sin fines de lucro la Universidad Politécnica Salesiana pueda usar, difundir, reproducir o publicar de manera total o parcial el presente trabajo de titulación.

Cuenca, 28 de enero del 2026

Atentamente,



Claudia Gabriela Leta Angamarca

0105911465

**CERTIFICADO DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE
TITULACIÓN A LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA**

Yo, Claudia Gabriela Leta Angamarca con documento de identificación N° 0105911465, expreso mi voluntad y por medio del presente documento cedo a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que soy autora del Proyecto integrador: “Teaser de la leyenda de Cantuña”, el cual ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciada en Diseño Multimedia, en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

En concordancia con lo manifestado, suscribo este documento en el momento que hago la entrega del trabajo final en formato digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.

Cuenca, 28 de enero del 2026

Atentamente,



Claudia Gabriela Leta Angamarca

0105911465

CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Ángel Andrés Perez Muñoz con documento de identificación N° 0105913891, docente de la Universidad Politécnica Salesiana, declaro que bajo mi tutoría fue desarrollado el trabajo de titulación: TEASER DE LA LEYENDA DE CANTUÑA, realizado por Claudia Gabriela Leta Angamarca con documento de identificación N° 0105911465, obteniendo como resultado final el trabajo de titulación bajo la opción Proyecto integrador que cumple con todos los requisitos determinados por la Universidad Politécnica Salesiana.

Cuenca, 28 de enero del 2026

Atentamente,



Firmado electrónicamente por:
ANGEL ANDRES PEREZ MUNOZ
Validar únicamente con FirmaBC

Ing. Ángel Andrés Perez Muñoz

0105913891

Dedicatoria

A mi abuela, quien con sus cuidados y su compañía fortalecieron mi infancia, especialmente en los momentos más difíciles para mí. Con ella he compartido gran parte de mi vida y he recibido un apoyo silencioso y constante. Agradezco profundamente su compañía, su atención y los gestos cotidianos que marcaron mi formación. Su presencia ha sido un refugio y una fuente de bienestar emocional, incluso cuando las palabras no eran necesarias.

A mis padres, cuyo esfuerzo y dedicación han sido fundamentales para llegar hasta este punto. A pesar de las dificultades y los momentos adversos, siempre permanecieron a mi lado brindándome apoyo incondicional. Me enseñaron a no rendirme, a enfrentar los momentos de mayor vulnerabilidad y a seguir adelante cuando parecía imposible. Gracias por ofrecerme un hogar al cual regresar, por su protección constante y por ayudarme a valorarme en etapas en las que dudé de mí misma.

A mi hermana, mis sobrinos y mis primas, quienes compartieron conmigo sus experiencias personales y laborales, aportándome aprendizajes, consejos y momentos de alegría que enriquecieron mi camino y fortalecieron mis vínculos familiares.

A mis mascotas, por su compañía incondicional durante períodos de soledad y tristeza. Su afecto sincero y constante representó un apoyo emocional invaluable, recordándome que siempre había presencia, cariño y lealtad, incluso en los momentos más difíciles.

Finalmente, a mí misma, por persistir a pesar de las dudas, el miedo y la sensación de no ser suficiente. Por continuar cuando parecía imposible y por demostrar que es posible crecer, aprender y alcanzar metas, incluso cuando uno mismo duda de su lugar en el mundo.

Agradecimiento

Expreso mis más sinceros agradecimientos a mi madre por su acompañamiento constante durante los momentos de mayor vulnerabilidad emocional, así como por su dedicación al cuidado y a la adaptación de estrategias de aprendizaje que facilitaron mi formación académica, especialmente en áreas como historia y matemáticas. Su apoyo incondicional, su generosidad y su disposición permanente fueron fundamentales para mi desarrollo personal y académico.

A mi padre, por su paciencia y orientación, por enseñarme a gestionar la ansiedad mediante la reflexión y la constancia, y por su esfuerzo en brindarme estabilidad emocional. Su guía, tanto en los momentos de corrección como de apoyo, contribuyó de manera significativa a mi formación como persona responsable, autónoma y perseverante.

A mi abuela, cuya compañía fue un apoyo esencial para superar la soledad y quien, a través de su ejemplo, me transmitió valores fundamentales como la solidaridad, el compromiso y el sentido crítico para la toma de decisiones.

A la experiencia de la enfermedad, por haberme permitido comprender la fragilidad de la vida y la importancia de valorar el tiempo compartido con las personas cercanas, fortaleciendo así mi conciencia sobre el significado de la presencia y el cuidado mutuo.

Finalmente, agradezco a todas las personas que forman parte de mi entorno cercano, familiares por su apoyo constante, su inspiración y su afecto. Su acompañamiento fue determinante para la culminación de este proceso académico.

Índice de contenido

Dedicatoria	5
Agradecimiento.....	6
Resumen	10
Abstract	11
1. Introducción.....	12
2. Planteamiento del problema	15
3. Objetivos.....	16
3.1. <i>Objetivo general</i>	16
3.2. <i>Objetivos específicos</i>	16
4. Marco teórico.....	17
4.1. <i>Teoría de la Composición Aplicada a la Animación 3D</i>	17
4.2. <i>Composición en medios audiovisuales</i>	18
4.3. <i>Elementos del diseño visual aplicados a 3D</i>	19
4.4. <i>Principios básicos de la animación</i>	19
4.5. <i>Patrimonio cultural inmaterial</i>	20
4.6. <i>Leyendas ecuatorianas</i>	21
4.7. <i>Cosmovisión del pueblo quiteño y su influencia en la tradición oral</i>	22
4.8. <i>Narrativa audiovisual transmedia y formato teaser</i>	22
4.9. <i>Patrimonio cultural y reinterpretación digital</i>	23
4.10. <i>Animación 3D como recurso narrativo contemporáneo</i>	24
4.11. <i>Pipeline de producción en animación 3D</i>	25
4.12. <i>Blender como herramienta de diseño y animación 3D</i>	25
4.13. <i>El teaser como formato audiovisual de difusión cultural</i>	26
4.14. <i>Integración de la teoría de la composición visual en proyectos culturales animados</i> 27	
4.15. <i>Impacto en la Industria del Entretenimiento</i>	27
5. Marco metodológico	28
5.1. <i>Enfoque metodológico</i>	28
5.2. <i>Fases del proceso metodológico</i>	28
5.3. <i>Fase de investigación y análisis documental</i>	29
5.4. <i>Fase de Preproducción</i>	30
5.4.1 <i>Elaboración del guion</i>	30
5.4.2 <i>Storyboard</i>	30
5.4.3 <i>Diseño del escenario principal</i>	30

5.4.4	Creación del personaje principal Cantuña	31
5.4.5	El diablo.....	31
5.4.6	La Iglesia de San Francisco de Quito	32
5.5.	<i>Fase de producción</i>	33
5.5.1	Fase de modelado y esculpido	34
5.5.2	Fase de limpieza de la malla.....	35
5.5.3	Fase de texturizado	36
5.5.4	Fase de Rigging	36
5.5.5	Fase de animación.....	37
5.5.6	Aplicación de principios de composición e iluminación.....	38
5.6.	<i>Fase de postproducción</i>	38
5.6.1	Edición audiovisual y composición final	39
5.6.2	Sonorización y musicalización	39
5.6.3	Ajustes visuales y correcciones finales	39
5.6.4	Exportación y preparación del producto final	40
5.6.5	Fase de validación	40
6.	Resultados	42
6.1.	<i>Características generales de la muestra</i>	42
6.2.	<i>Comprensión de la historia</i>	42
6.3.	<i>Atractivo visual y calidad técnica</i>	42
6.4.	<i>Conexión emocional y cultural</i>	43
6.5.	<i>Valor educativo y percepción general</i>	43
6.6.	<i>Análisis realizado de las preguntas abiertas</i>	43
6.7.	<i>Síntesis de los resultados obtenidos</i>	44
7.	Conclusiones	45
8.	Recomendaciones para futuros trabajos	45
9.	Limitaciones del proyecto	46
10.	Referencias	47
	Anexos	50
	<i>Anexo 1. Guion técnico</i>	50
	<i>Anexo 2. Story board</i>	52
	<i>Anexo 3. Iglesia San Francisco de Quito</i>	55
	<i>Anexo 4. Diseño del personaje Cantuña</i>	56
	<i>Anexo 5. Diseño del diablo</i>	58
	<i>Anexo 6. Guion literario</i>	59
	<i>Anexo 7. Encuesta realizada a estudiantes universitarios</i>	62

Índice de figuras

Figura 1	Principios básicos de composición visual aplicados a la narrativa audiovisual.....	18
Figura 2	Comparación entre enfoque visual realista y enfoque expresivo en animación 3D	19
Figura 3	Principios básicos de la animación.....	20
Figura 4	Estructura conceptual del teaser animado como formato de adaptación cultural	21
Figura 5	Componentes de la narrativa audiovisual en el diseño multimedia	23
Figura 6	Relación entre patrimonio cultural y medios digitales	24
Figura 7	Pipeline de producción en animación 3D.....	25
Figura 8	Estructura narrativa de un teaser animado.....	26
Figura 9	Fase de Investigación y análisis documental	29
Figura 10	Creación del personaje Cantuña	31
Figura 11	Diseño del diablo.....	32
Figura 12	Diseño de la Iglesia de San Francisco	33
Figura 13	Figuras modeladas y esculpidas	35
Figura 14	Limpieza de la malla	35
Figura 15	Figuras texturizadas.....	36
Figura 16	Rigging.....	37
Figura 17	Animación de los personajes.....	37
Figura 18	Uso de la iluminación.....	38
Figura 19	Resultados de la opinión acerca del teaser de la leyenda de Cantuña	44

Resumen

El objetivo de este proyecto se enmarcó en desarrollar un teaser animado en 3D del cuento de Cantuña utilizando elementos visuales y narrativos del patrimonio cultural ecuatoriano con el fin de difundir la tradición oral y fortalecer la conexión de las nuevas generaciones con las historias del pasado y exponer el patrimonio a través de medios audiovisuales actuales como lo es el diseño multimedia. Para lograr dicho objetivo se aplicó un enfoque mixto, con orientación cualitativa, analizando culturalmente el cuento y creando un teaser animado en 3D. Con relación a la parte técnica, se usó modelado 3D para los escenarios, personajes y texturizado para reforzar la naturaleza histórica y simbólica de los espacios, técnicas de iluminación y encuadre para generar una atmósfera misteriosa como en el cuento, animación siguiendo principios de movimiento y cámara virtual para intensificar la narrativa visual del teaser. Este método permitió plasmar la leyenda de una forma contemporánea, combinando tecnología y tradición, creando así una representación audiovisual que respete el patrimonio cultural inmaterial del Ecuador.

Palabras clave: *Patrimonio cultural, Cantuña, Animación 3D, Multimedia*

Abstract

The objective of this project was to develop a 3D animated teaser based on the story of Cantuña, using visual and narrative elements from Ecuadorian cultural heritage to disseminate the oral tradition and strengthen the connection between new generations and stories from the past, presenting cultural heritage through contemporary audiovisual media such as multimedia design. To achieve this, a mixed approach was applied, with a stronger qualitative emphasis, involving the cultural analysis of the story and the creation of a 3D animated teaser. From a technical perspective, 3D modeling was used for the creation of environments and characters, along with texturing to reinforce the historical and symbolic nature of the spaces. Lighting and framing techniques were applied to create a mysterious atmosphere consistent with the story, while animation principles and virtual camera movements were used to enhance the teaser's visual narrative. This approach allowed the legend to be presented in a contemporary way, combining technology and tradition, having as a result an audiovisual representation that respects Ecuador's intangible cultural heritage.

Keywords: *Cultural heritage, Cantuña, 3D animation, Multimedia*

1. Introducción

Actualmente las tecnologías digitales han cambiado las maneras de conservar, difundir y reinterpretar el patrimonio cultural, abriendo la posibilidad de transmitir cuentos tradicionales por medio de audiovisuales contemporáneos, donde la animación 3D juega un papel muy importante como un medio para articular herramientas tecnológicas con gran expresividad y riqueza simbólica, construyendo universos visuales capaces de conectar con audiencias diversas. En el contexto internacional y nacional existen diversos estudios y audiovisuales que demuestran cómo se pueden revitalizar cuentos de tradición oral por medio de audiovisuales actuales.

En este sentido, la presente investigación explora la animación 3D para recrear el mito de Cantuña, uno de los más populares del folclor ecuatoriano, el cual ha sido representado en diferentes formatos a lo largo de la historia, siendo los más comunes documentales, audiovisuales bidimensionales y stop motion artesanales (Alvarez, 2016). Sin embargo, estos enfoques no han explotado totalmente las posibilidades expresivas y narrativas de la animación 3D como lenguaje audiovisual. Este proyecto va dirigido a creadores y estudiantes audiovisuales que, partiendo de pocos recursos y conocimientos técnicos, quieren generar productos animados con fundamentos sólidos en la narrativa y la estética; para lograr dicho objetivo es relevante apoyarse en una metodología escalonada y desarrolla las etapas del proceso creativo, desde la idea y la planificación estética hasta su realización en un entorno de animación 3D, pero sobre todo proporcionan una orientación para organizar su trabajo y que el resultado final tenga coherencia narrativa y claridad conceptual.

La generación de animación 3D implica varios desafíos significativos, como la complejidad de los procesos técnicos, el tiempo que toma desarrollarlos y la necesidad de personal y equipos especializados, dificultades que se hacen más notorias en contextos

académicos o proyectos independientes donde el acceso a equipos especializados y capacitación técnica es limitado, pero es aquí donde se puede usar la animación 3D para reinterpretar leyendas tradicionales ecuatorianas, como la de Cantuña, con gran riqueza simbólica y cultural puesto que al parecer no existen propuestas generadas completamente en animación 3D.

El problema de investigación que aborda este proyecto se puede simplificar en la siguiente pregunta: ¿cómo puede la animación 3D ser un medio factible para representar la leyenda de Cantuña conservando su valor cultural y simbólico en contextos con pocos recursos técnicos y económicos?; pregunta que guía el proyecto sin respuestas predefinidas, explorando las posibilidades narrativas y visuales del medio tridimensional de manera experimental y reflexiva.

Esta forma permite combinar elementos narrativos, visuales y tecnológicos incluso en situaciones con limitaciones de recursos sin perder el sentido cultural y simbólico del cuento original. Finalmente, la animación 3D es un canal especialmente efectivo para crear narrativas visuales complejas, manipulando atmósferas, emociones y símbolos con gran profundidad. En este contexto, estudios actuales marcan cierta tendencia sobre separarse del hiperrealismo puro y usar a cambio estilos visuales más expresivos que refuerzan la narrativa emocional que conectan mejor con el espectador. En el caso del teaser inspirado en Cantuña, permite revitalizar el mito desde la actualidad, exponiendo sus elementos culturales y simbólicos a través de un lenguaje visual contemporáneo.

De acuerdo con las consideraciones técnicas, narrativas y productivas anteriores, se llega a la decisión de definir el formato audiovisual en el que se plasmará la propuesta del presente proyecto, siendo el teaser el formato elegido para representar inicialmente la propuesta. El teaser se define como una pieza audiovisual de corta duración que busca

dar a conocer de manera atractiva la idea narrativa y visual de un proyecto sin desarrollarlo completamente.

Este tipo de material se usa para adelantar el tono, la estética y la propuesta de una pieza, creando expectativa en el espectador; para esta investigación, se prefirió realizar un teaser y no una animación completa por razones metodológicas y productivas, para de esta manera enfocar la investigación en la planeación narrativa, visual y técnica, disminuyendo las demandas de tiempo y recursos que implica una producción completa; además, el teaser sirve para indagar el potencial comunicativo y estético del proyecto y establecer la base para futuros trabajos (Wells, 2002).

2. Planteamiento del problema

La leyenda de Cantuña es una de las más emblemáticas historias del patrimonio inmaterial de la ciudad de Quito y del Ecuador, al reunir valores históricos, de la tradición oral andina (Llori-Tapuy et al., 2025); sin embargo, las nuevas generaciones tienen un amplio desconocimiento de la leyenda, especialmente los jóvenes universitarios (UNESCO, 2014). Esta problemática adquiere mayor relevancia en un contexto sociocultural marcado por el predominio de plataformas digitales, redes sociales y contenidos audiovisuales de consumo rápido, en los que los relatos ancestrales son poco a poco remplazados por propuestas visuales más dinámicas y tecnológicamente atractivas.

Si bien existen antecedentes audiovisuales de la leyenda de Cantuña, estos se han desarrollado principalmente en documentales televisivos, material educativo y animaciones en 2D, con el uso de técnicas artesanales, mismas que aportan un alto valor simbólico y estético, pero presentan limitaciones en fluidez narrativa y difusión, lo que reduce su impacto en el público joven, cada vez más familiarizado con los lenguajes visuales del entorno digital.

Actualmente no se cuenta con una adaptación consolidada de la leyenda de Cantuña realizada completamente en animación 3D que integre de manera coherente la narrativa, los personajes, la ambientación histórica y las tecnologías actuales. Esta ausencia limita el aprovechamiento del potencial de la animación 3D y se corre el riesgo de perder visibilidad en los espacios digitales, aumentando la desconexión entre el patrimonio cultural y las nuevas generaciones. Frente a esta situación, se vuelve necesario explorar el diseño multimedia y la animación 3D como herramientas para reinterpretar y difundir estas historias ancestrales mediante lenguajes y formatos acordes a los hábitos de consumo audiovisual actuales.

3. Objetivos

3.1. *Objetivo general*

Desarrollar un teaser en animación 3D basado en la leyenda de Cantuña, que integre elementos narrativos y visuales propios del patrimonio cultural ecuatoriano, con el fin de promover su difusión y fortalecer la conexión de las nuevas generaciones con la tradición oral mediante recursos audiovisuales innovadores.

3.2. *Objetivos específicos*

- Conceptuar y diseñar los componentes narrativos, estéticos y técnicos del teaser en animación 3D, a través de guion, storyboard, personajes y escenarios inspirados en la tradición oral y la iconografía del arte quiteño colonial.
- Implementar la producción del teaser en animación 3D utilizando software especializado, aplicando principios de composición visual y técnicas de animación contemporáneas que garanticen coherencia estética y narrativa.
- Integrar en la posproducción recursos sonoros y efectos audiovisuales que refuercen la experiencia sensorial y emocional, favoreciendo la inmersión y el impacto cultural en los espectadores.
- Validar la eficacia del teaser mediante pruebas piloto con jóvenes estudiantes, evaluando el atractivo visual, la composición del video y las reacciones perceptivas y emocionales del público objetivo, así como su valoración de la animación 3D como medio de difusión del patrimonio cultural.

4. Marco teórico

El presente marco teórico reúne enfoques del diseño multimedia, la animación 3D, la teoría de la composición visual y los estudios culturales para justificar teóricamente la reinterpretación de la leyenda de Cantuña.

4.1. *Teoría de la Composición Aplicada a la Animación 3D*

La composición es la forma en que se organizan los elementos gráficos en una imagen o escena para atraer la mirada del espectador y transmitir significados narrativos y emocionales (Arnheim, 1974, como se citó en (McManus et al., 2011)). La percepción visual no es pasiva, sino que responde a estructuras cognitivas que interpretan el equilibrio, la jerarquía y el contraste como portadores de sentido. En la misma línea, Muñoz (2018) destaca el color, la proporción y el ritmo como herramientas expresivas de las artes visuales.

En la animación 3D estos principios adquieren una dimensión narrativa; como afirma Shang (2025), la composición animada no solo estructura la escena, sino que es un lenguaje simbólico que comunica emociones, conflictos y significados culturales. A diferencia de la imagen fija, la animación incorpora el tiempo, el movimiento y la transformación espacial, intensificando el efecto perceptivo de los principios compositivos clásicos.

Dentro de un enfoque crítico, Arnheim (2001) define la composición como la forma de organizar los elementos de una imagen para comunicar significado elemental, pero en los medios visuales actuales la composición también es una herramienta que ayuda a narrar, a dirigir la mirada, a establecer jerarquías y conexiones emocionales que apoyen la historia audiovisual (Tayupanta, 2024). Como se observa en la Figura 1, los

principios de composición visual cumplen un rol fundamental en la construcción de la narrativa audiovisual.

Figura 1

Principios básicos de composición visual aplicados a la narrativa audiovisual



Nota. El gráfico es una elaboración propia adaptado de *The Visual Story* (Block, 2008).

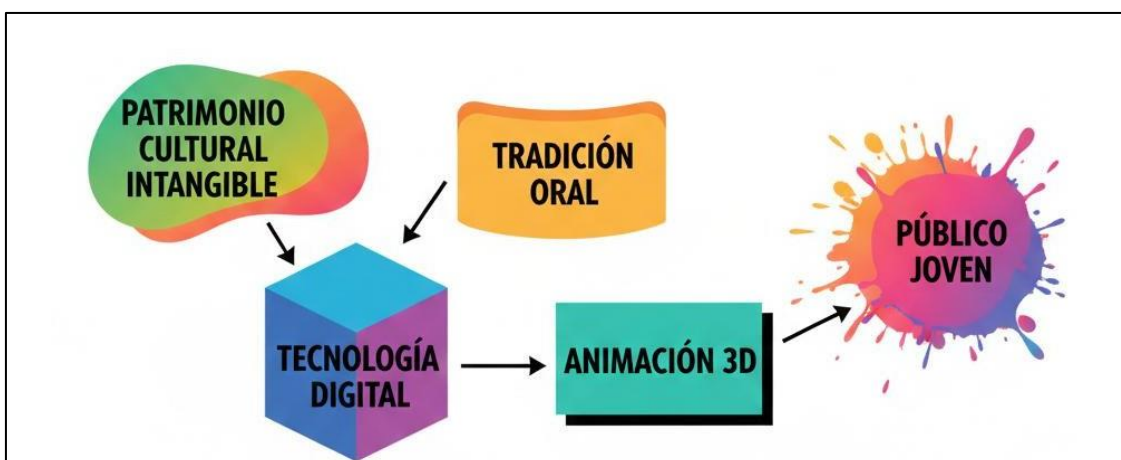
4.2. Composición en medios audiovisuales

En la animación 3D actual la composición es lo que marca la estética y la narrativa; el estudio de Visual Aesthetics de (Wibowo et al., n.d.) reconoce dos enfoques principales: el realista, preocupado por la fidelidad en la iluminación, textura y perspectiva para crear realismo y familiaridad, y el expresivo, que usa la estilización, exageración de color y distorsión para enfatizar la emoción y el simbolismo.

Los dos estilos usan reglas compositivas clásicas y se busca credibilidad, la expresividad se centra en la simbología de naturaleza mítica, el estilo expresivo es más apropiado, ya que puede representar elementos sobrenaturales y conflictos morales sin las restricciones del realismo. La Figura 2 permite comprender la articulación entre patrimonio cultural inmaterial y tecnologías digitales contemporáneas.

Figura 2

Comparación entre enfoque visual realista y enfoque expresivo en animación 3D



Nota. El gráfico es una elaboración propia.

4.3. Elementos del diseño visual aplicados a 3D

El diseño espacial en 3D tiene varias ventajas sobre los medios bidimensionales en términos de profundidad, control espacial y coherencia estética; poder manipular planos, luz y materiales permite crear ambientes inmersivos que apoyen la narrativa. Autores como (Block, 2008) señalan la jerarquía de planos, la luz y el ritmo como herramientas para dirigir la mirada y enfatizar puntos de la historia.

Además, Thomas y Johnston (1995) mencionan que la exageración controlada y el ritmo visual son capaces de crear resonancia emocional, principios vigentes en la animación digital de tiempos actuales, donde aplicados posibilitan que las leyendas no solo se narren, sino que se vivan visualmente, haciéndolas accesibles a las audiencias juveniles actuales, nativas visuales acostumbradas al alto impacto estético.

4.4. Principios básicos de la animación

En la animación 3D son de vital importancia los 12 principios básicos animación que permiten realizar una animación de calidad y estos son: aplastar y estirar,

anticipación, puesta en escena, acción directa y pose a pose, acción continuada y superpuesta, aceleración y desaceleración, arcos, acción secundaria, tiempo, exageración, dibujo sólido y atractivo los mismos que se resumen en la Figura 3.

Figura 3

Principios básicos de la animación



Nota. El gráfico es una elaboración propia basado en (Johnston & Thomas, 1981).

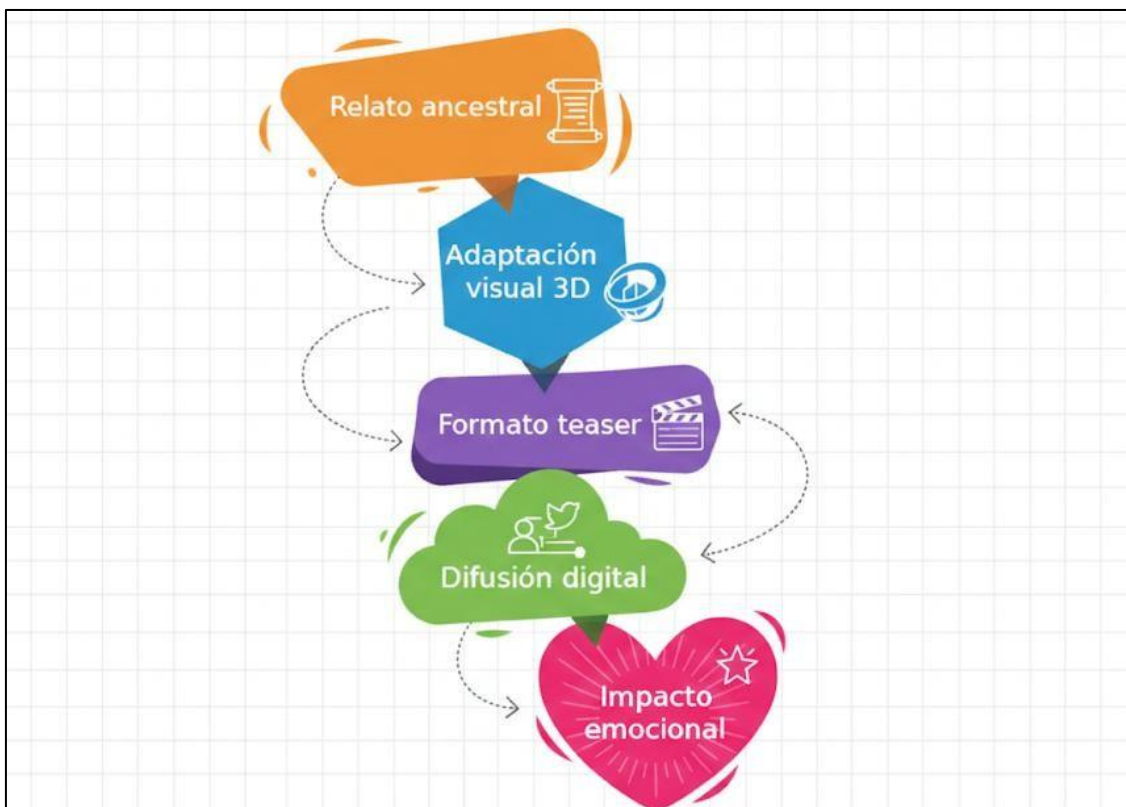
4.5. Patrimonio cultural inmaterial

El Patrimonio Cultural Inmaterial incluye los saberes, las expresiones, los conocimientos y las prácticas que las comunidades consideran como componentes de su identidad cultural. De acuerdo con la UNESCO (2003), este legado se pasa de una generación a otra y cambia con el tiempo, lo que brinda un sentimiento de continuidad y pertenencia.

Varios autores están de acuerdo en que una de las amenazas más importantes del Patrimonio Cultural hoy en día es su desconexión con las generaciones más jóvenes. García Canclini (1996), sostiene que la mezcla entre lo moderno y lo tradicional, mediada por tecnologías contemporáneas, puede ser un medio eficaz para revitalizar la cultura. En la Figura 4 se presenta la estructura conceptual del teaser animado desarrollado en este proyecto.

Figura 4

Estructura conceptual del teaser animado como formato de adaptación cultural



Nota. El gráfico es una elaboración propia.

4.6. Leyendas ecuatorianas

Las leyendas ecuatorianas son narraciones transmitidas de forma oral que enlazan aspectos míticos, históricos y sobrenaturales y que sirven como instrumentos de memoria colectiva y construcción de identidad (Sonia et al., 2015). En Quito, concretamente, la

visión del mundo de la población indígena quiteña tiene un rol fundamental en la construcción simbólica de estas narraciones. De acuerdo con el historiador Enrique Ayala Mora (2015), el territorio era visto por los indígenas de la región andina como un lugar lleno de significados espirituales, en el que lo sobrenatural y lo natural coexistían.

4.7. *Cosmovisión del pueblo quiteño y su influencia en la tradición oral*

Para entender la creación histórica y simbólica de Quito y su patrimonio cultural inmaterial, es esencial estudiar a la población indígena quiteña. El territorio fue poblado por varios grupos nativos, que desarrollaron formas de organización social, económica y cultural propias, antes de la expansión incaica y de la colonización que siguió con los españoles. Estas estructuras estaban muy ligadas al entorno andino.

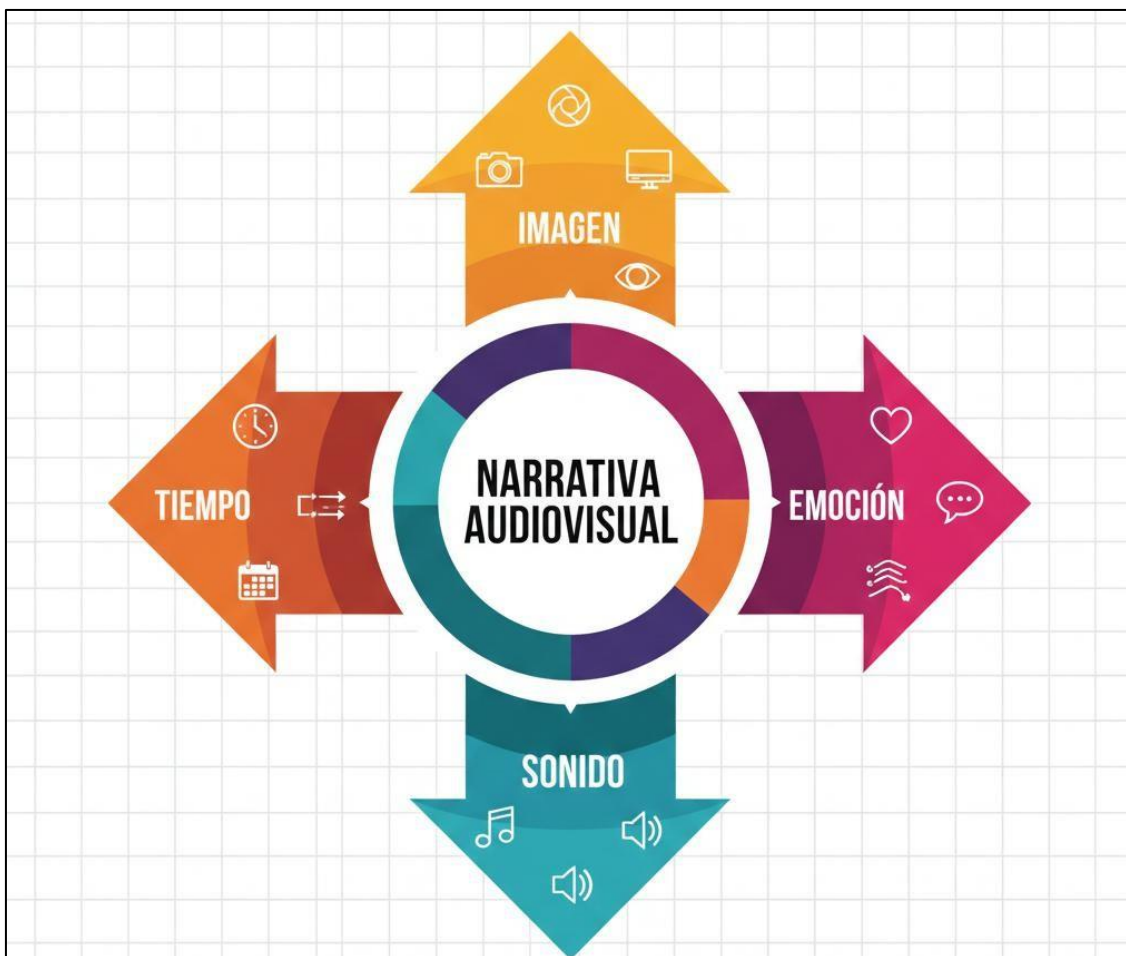
Los pueblos indígenas que vivieron en la zona de Quito, de acuerdo con Ayala Mora (2008), se fundamentaban en el respeto por la naturaleza, el trabajo conjunto y la vida comunitaria. sus creencias y su conexión con lo sagrado, generando mitos y leyendas que se convirtieron en símbolos educativos de mucha importancia.

4.8. *Narrativa audiovisual transmedia y formato teaser*

La narración audiovisual combina sonido e imagen para crear relatos que producen emoción y significado en la audiencia. (Bordwell, 2008). En este contexto, la narrativa transmedia, que fue planteada por Jenkins (2008) y extendida por Scolari (2009), ofrece la posibilidad de ampliar las narrativas convencionales mediante diversas plataformas, lo cual incrementa la participación del público. Su habilidad para comunicar símbolos, ambientes y sentimientos lo hace un instrumento ideal para la difusión de cultura, particularmente entre el público joven.

Figura 5

Componentes de la narrativa audiovisual en el diseño multimedia



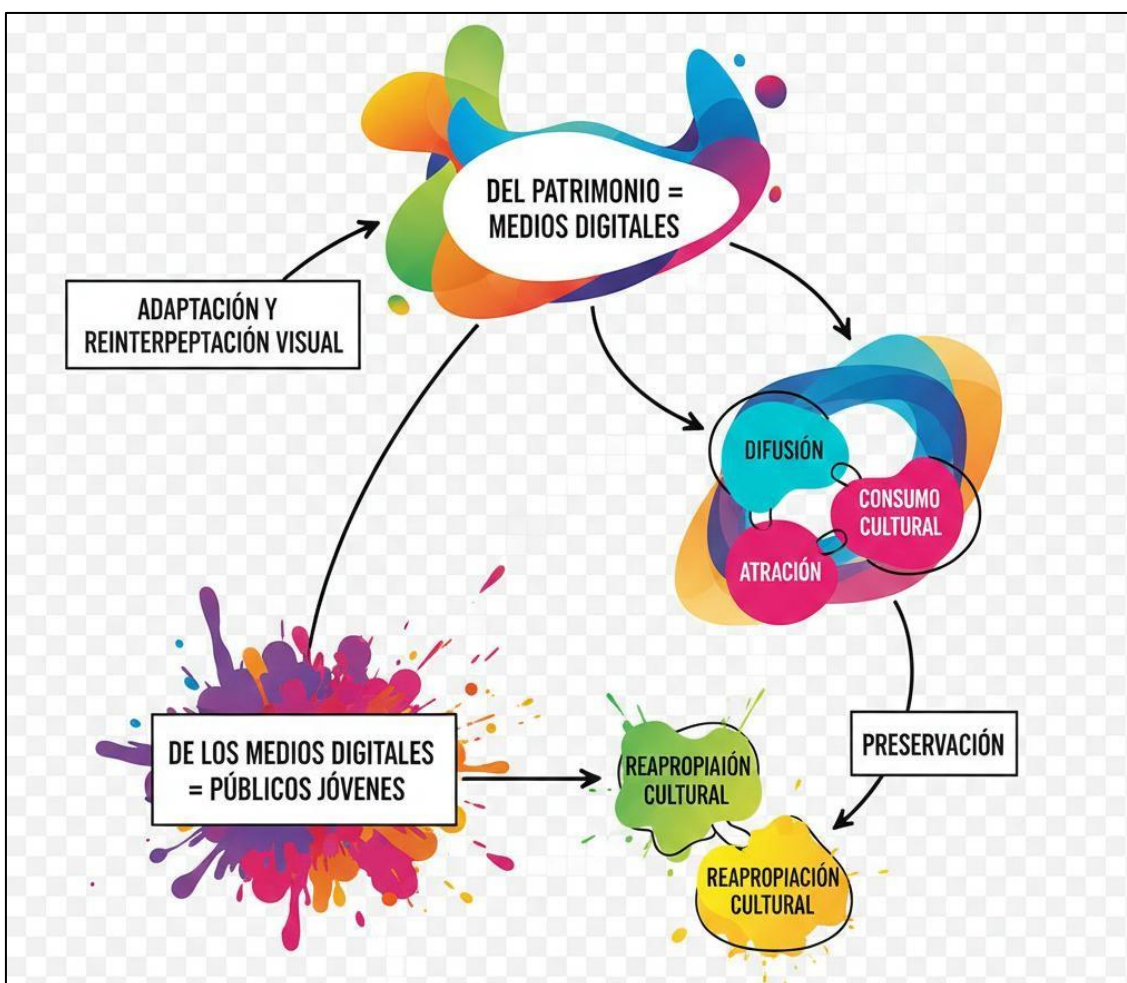
Nota. El gráfico es una elaboración propia.

4.9. Patrimonio cultural y reinterpretación digital

Las leyendas, los mitos, las tradiciones y las expresiones orales son elementos que constituyen la identidad de una comunidad y que se consideran parte del patrimonio cultural intangible. No obstante, su permanencia está sujeta a la habilidad de ajustarse a los contextos socioculturales actuales, como se puede observar en la Figura 6. Hoy en día, la preservación y difusión de este tipo de expresiones culturales se han vuelto posibles gracias a los medios digitales.

Figura 6

Relación entre patrimonio cultural y medios digitales



Nota. El gráfico es una elaboración propia.

4.10. Animación 3D como recurso narrativo contemporáneo

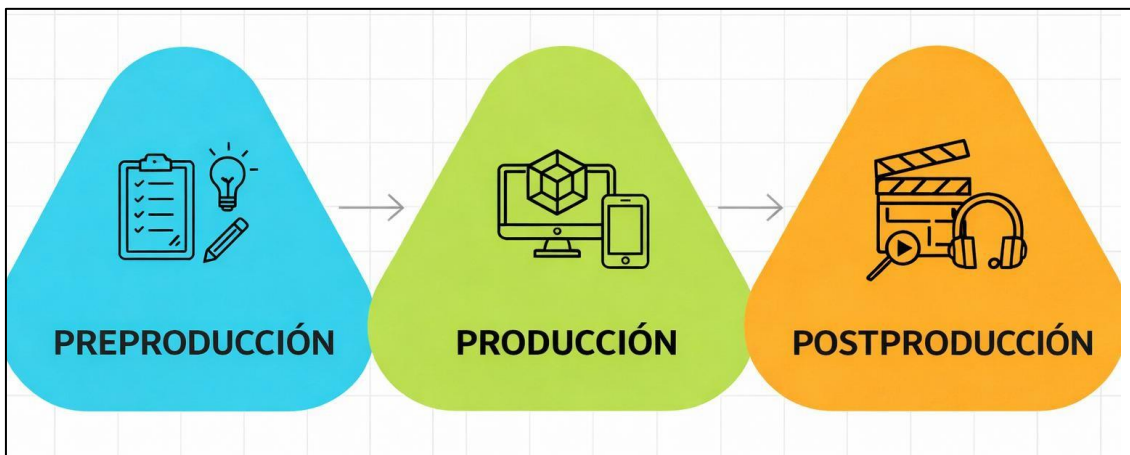
Como un medio narrativo, la animación 3D ha progresado y posibilita que se desarrollen mundos visuales intrincados, personajes con expresividad y ambientes simbólicos. La tridimensionalidad, en comparación con otras técnicas, brinda una impresión más profunda y envolvente, lo que intensifica la experiencia emocional del espectador.

4.11. Pipeline de producción en animación 3D

La creación de una pieza animada en 3D se organiza a través de un pipeline de producción que divide la elaboración en fases secuenciales y entrelazarlas. Este procedimiento posibilita la planificación, la optimización de los recursos y la obtención de coherencia tanto visual como narrativa en el producto final. La preproducción, la producción y la postproducción son las etapas fundamentales del pipeline que se pueden observar en la Figura 7. Cada una tiene roles particulares que ayudan a construir el relato audiovisual.

Figura 7

Pipeline de producción en animación 3D



Nota. El gráfico es una elaboración propia.

4.12. Blender como herramienta de diseño y animación 3D

Blender es una herramienta de código abierto que combina diversas funciones para desarrollar contenido en tres dimensiones, entre las cuales se encuentran el modelado, la animación, la iluminación y el renderizado. Su empleo en el campo del diseño multimedia se ha fortalecido debido a que es accesible, adaptable y está en continuo desarrollo tecnológico.

Blender posibilita la creación de proyectos audiovisuales con estándares profesionales en el ámbito académico, promoviendo la producción de contenido cultural con identidad local y la experimentación creativa. (Blender, n.d.)

4.13. *El teaser como formato audiovisual de difusión cultural*

Como muestra la Figura 8, el teaser es un formato audiovisual breve que busca esencialmente crear interés, expectativa y vínculo emocional con quien lo observa, ya que, por medio de una narrativa resumida, posibilita mostrar segmentos importantes de un relato, enfatizando su entorno, conflicto y estética visual.

En el sector cultural, el teaser es una táctica eficaz para difundir los contenidos patrimoniales en las plataformas digitales y redes sociales, ya que se ajusta a las costumbres de consumo de los jóvenes en términos audiovisuales. La animación 3D hace posible presentar relatos tradicionales de forma diferente e impactante (Remmen, Mans, Fuchs, Osterhage, & Müller, 2018).

Figura 8

Estructura narrativa de un teaser animado



Nota. El gráfico es una elaboración propia.

4.14. Integración de la teoría de la composición visual en proyectos culturales animados

La aplicación de la teoría de la composición visual en proyectos de animación cultural permite conectar de manera coherente la forma estética con el contenido simbólico. Esta integración enriquece el análisis teórico, proporciona herramientas concretas para la producción audiovisual, asegura autenticidad cultural en las decisiones estéticas y complementa enfoques contemporáneos vinculados a la difusión del patrimonio intangible mediante medios digitales.

4.15. Impacto en la Industria del Entretenimiento

En el cine y la televisión, la animación digital ha cambiado el concepto de las narrativas y el material visual. Películas como "Avatar" (2009) de James Cameron demostraron cómo la tecnología podía crear mundos inmersivos que conectaban con audiencias globales, recaudando más de \$2,900 millones mundialmente. Las series animadas para adultos como "Love, Death & Robots" de Netflix han expandido el género hacia contenidos más sofisticados temáticamente, aprovechando la flexibilidad visual de la animación para explorar narrativas complejas (Farhan et al., 2009).

La industria de los videojuegos ha sido transformada profundamente por los avances en animación digital. Motores como Unreal Engine y Unity permiten animaciones en tiempo real con calidad cinematográfica, creando experiencias inmersivas que borran las fronteras entre cine interactivo y juego. Títulos como "The Last of Us Part II" (2020) utilizan sistemas de animación basados en machine learning para generar movimientos orgánicos y expresiones faciales que mejoran la conexión emocional con los personajes (UNESCO, n.d.).

5. Marco metodológico

La metodología de este proyecto se organiza a partir de un enfoque mixto, que tiene un predominio cualitativo y combina el análisis narrativo y cultural con la elaboración concreta de una producción audiovisual en animación 3D. Esta mezcla aborda el requerimiento de salvaguardar y reinterpretar la herencia intangible de Ecuador, fusionando tradición y tecnología mediante instrumentos de diseño multimedia actuales.

5.1. Enfoque metodológico

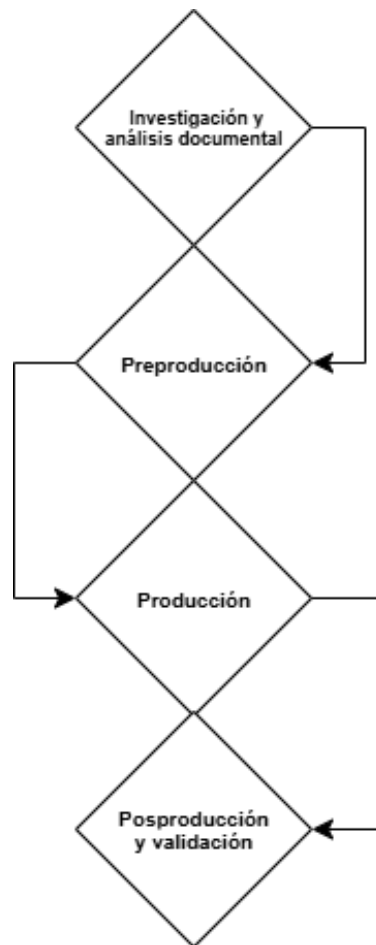
Este estudio se sitúa dentro de un enfoque cualitativo, con un alcance exploratorio-descriptivo. Esto facilita un entendimiento a fondo de la leyenda de Cantuña como producto cultural. Por otro lado, la fase práctica utiliza los principios de la teoría de la composición visual de (Thomas & Johnston, 1995) en la creación de un teaser 3D, garantizando autenticidad estética y coherencia narrativa.

5.2. Fases del proceso metodológico

Varias son las fases que se desarrollaron para la elaboración de este trabajo, como se muestra en la Figura 9.

Figura 9

Fase de Investigación y análisis documental



Nota. El gráfico es una elaboración propia.

5.3. Fase de investigación y análisis documental

Se realizó un estudio exhaustivo, fundamentado en la revisión de libros, historia y materiales audiovisuales de las diferentes versiones de la leyenda de Cantuña, con el objetivo de entender su procedencia, estructura narrativa y valor simbólico en el patrimonio oral ecuatoriano. Los componentes fundamentales de la narración, como el conflicto, los personajes y el clímax, fueron identificados en este análisis documental. Estos elementos se usaron como base para elaborar el guion del teaser.

Para mejorar la ambientación estética y visual de la obra, se llevó a cabo un estudio de referentes pictóricos e históricos del arte colonial en Quito durante los siglos XVI y XVII. Además, se analizó la utilización de métodos narrativos y compositivos propios de la animación en 3D, lo cual permitió crear un vínculo eficaz entre el lenguaje audiovisual digital y la tradición oral. Esta aproximación preserva la esencia cultural de la leyenda y propicia que esta sea reinterpretada a través de recursos tecnológicos actuales.

5.4. Fase de Preproducción

En la etapa de preproducción se definieron los aspectos conceptuales, narrativos, visuales y culturales que guiaron todo el proyecto:

5.4.1 Elaboración del guion

Se inició con la elaboración de un guion que siga la estructura de la leyenda, utilizando principios narrativos modernos y los ajustes requeridos para el formato audiovisual ver en el Anexo 1.

5.4.2 Storyboard

Como segundo paso se elaboró la ilustración en secuencia de escenas, utilizando la ley de tercios y composición emocional para guiar al espectador de manera efectiva, referirse al Anexo 2.

5.4.3 Diseño del escenario principal

Para el diseño del escenario se tomó en cuenta algunos modelos inspirados en la arquitectura colonial en especial la iglesia de San Francisco donde se da la trama. Se buscó que los visuales se adaptaran a la época histórica del cuento, por lo que se priorizó una estética que incluya rasgos del entorno quiteño para hacer reconocible la escena y reforzar la identidad visual y cultural del proyecto incluido en el Anexo 3. En el apartado

que se presenta a continuación se detalla cada uno de los aspectos relevantes desarrollados en la creación de este teaser.

5.4.4 Creación del personaje principal Cantuña

En este proceso, la figura de Cantuña cobró particular importancia debido a su valor como símbolo y su profunda conexión con las raíces indígenas. Gracias a su análisis, se pudo incluir expresiones propias de los pueblos indígenas andinos, como la vestimenta típica y las características físicas. Estos componentes favorecen una representación que respeta la identidad ancestral y que está contextualizada culturalmente. Los individuos de Quito, desde un enfoque antropológico, se distinguían por su baja a media estatura, que estaba relacionada con la adaptación a las circunstancias climáticas frías del ambiente andino y la altitud. Por lo general, su complexión era robusta, con una fuerte contextura que le permitía realizar actividades de construcción, agricultura y trabajo comunitario.

Figura 10

Creación del personaje Cantuña



Nota. El gráfico es una elaboración propia.

5.4.5 El diablo

Para la creación del personaje del diablo, se tomó como base las descripciones clásicas del personaje, con preferencia por una representación simbólica y que mantuviera

coherencia con el contexto cultural e histórico de la historia. Desde una perspectiva física, el diablo generalmente es representado con un aspecto humanoide, pero distorsionado: piel oscura o ennegrecida, rostro con ángulos y expresiones intimidantes, además de un cuerpo alto y fuerte. La vigilancia y la astucia se simbolizan a través de sus ojos ardientes o relucientes, en tanto que sus manos grandes, con uñas largas o garras, refuerzan el concepto de amenaza y poder. En ciertas versiones, tiene cuernos, patas, cola o extremidades de animal, lo que refuerza su imagen como un ser no humano. Así, el diseño del diablo no se restringe a una representación literal, sino que actúa como un recurso simbólico que interactúa con la tradición oral y potencia el efecto cultural y visual del proyecto.

Figura 11

Diseño del diablo



Nota. El gráfico es una elaboración propia.

5.4.6 La Iglesia de San Francisco de Quito

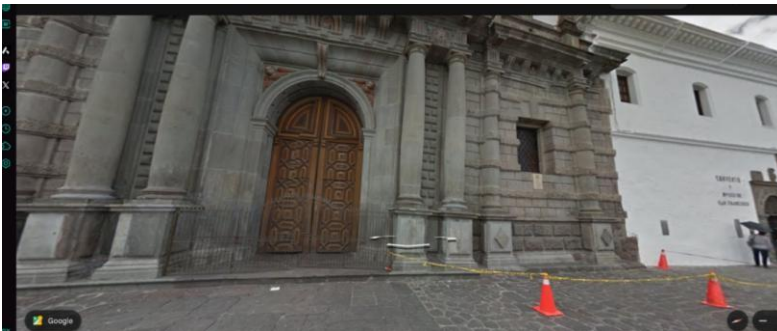
La Iglesia de San Francisco, levantada en el periodo colonial, es un sitio clave dentro del mito de Cantuña. Según Ayala Mora (2008), el templo, construido como parte del proceso de evangelización, representa el poder religioso de la Colonia y la conversión de lugares sagrados indígenas en espacios religiosos. Su carácter majestuoso y espiritual se acentúa con su arquitectura monumental, elaborada en gran medida con piedra.

En el relato, la construcción de la iglesia se muestra como una tarea que parece casi imposible de completar. La piedra que falta tiene un gran valor simbólico, porque significa el límite entre lo sobrenatural y lo humano, además de la sagacidad de Cantuña frente al Diablo. Este componente fortalece el conflicto moral y la naturaleza legendaria de la narración.

En el proyecto, se recreó la iglesia a través de una animación en 3D, resaltando su construcción de piedra, el acceso y la falta deliberada de la piedra final. Por lo tanto, el templo no solo sirve como un espacio arquitectónico, sino también como una herramienta narrativa que aumenta el simbolismo de la leyenda y vincula el patrimonio cultural de Quito con una representación visual actual.

Figura 12

La Iglesia de San Francisco



Nota. El gráfico es extraído de Google maps.

5.5. Fase de producción

A continuación, se describen de manera ordenada las etapas que conformaron el proceso de producción del teaser, desde la planificación inicial hasta su realización final. La implementación de las ideas y directrices establecidas en la preproducción tuvo lugar durante la etapa de producción, concretando los elementos narrativos y visuales. El objetivo de esta fase fue, crear personajes y escenarios en tres dimensiones y organizar

las escenas por medio de la animación usando herramientas muy útiles como Blender, Chipchamp, Pixabay, Adobepremier como se detalla en los apartados a continuación.

5.5.1 Fase de modelado y esculpido

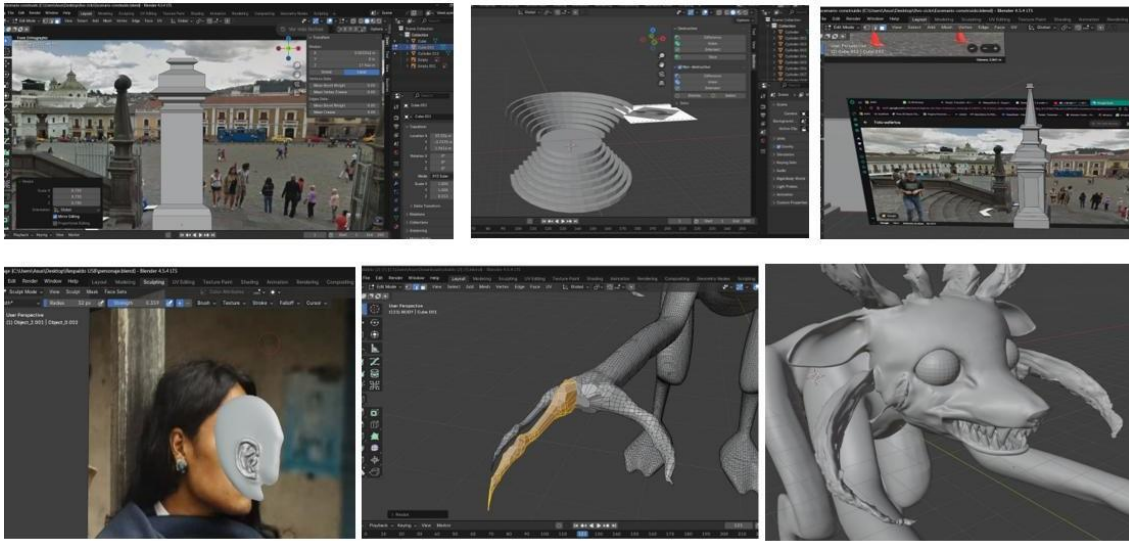
Para el desarrollo de la animación 3D de la leyenda de Cantuña se utilizó *Blender*, una herramienta que permitió el modelado, esculpido y la animación de objetos tridimensionales. Este software permitió trabajar la parte creativa como el modo objeto y el modo edición, los cuales resultaron fundamentales durante las primeras etapas de construcción de los personajes y escenarios.

En esta fase el trabajo inició a partir de las referencias visuales definidas previamente en el *Storyboard* y el *Moodboard*. Estas referencias incluyeron imágenes arquitectónicas, rasgos anatómicos y elementos culturales que guiaron la forma y el estilo de los modelos. A partir de una malla base sencilla, se realizaron subdivisiones progresivas que permitieron aumentar el nivel de detalle y facilitar el esculpido de volúmenes más orgánicos y precisos.

El trabajo inició con una malla básica, la cual fue subdividida progresivamente para facilitar el esculpido y permitir un mayor nivel de detalle en los acabados. A medida que se incrementaban las subdivisiones, se fueron ajustando los volúmenes del modelo de manera más orgánica, tomando en cuenta principios básicos de anatomía para lograr proporciones coherentes y expresivas. En el caso de Cantuña, al tratarse de un personaje masculino de complexión fuerte, se utilizó como referencia un modelo base importado desde *Mixamo*, lo que permitió establecer una estructura corporal adecuada y mantener coherencia en la postura y las proporciones generales. A partir de esto, el modelo fue ajustado y esculpido manualmente para adaptarlo al estilo visual del proyecto.

Figura 13

Figuras modeladas y esculpidas



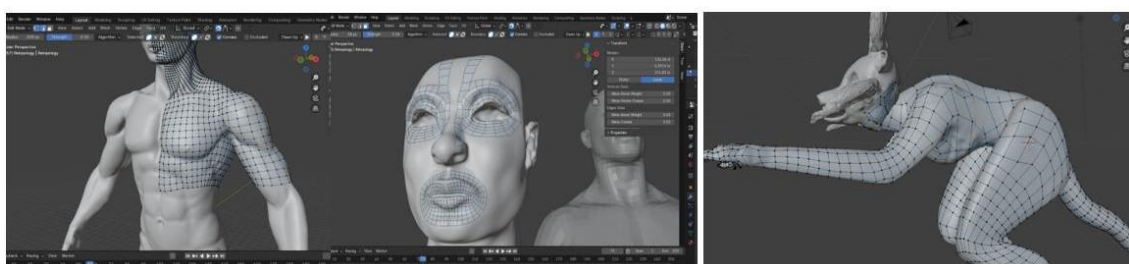
Nota. El gráfico es una elaboración propia.

5.5.2 Fase de limpieza de la malla

Una vez finalizado el esculpido, se procedió a la limpieza de la malla, una etapa clave para garantizar un correcto desempeño en las fases posteriores. En este paso se optimizó la geometría del modelo, eliminando irregularidades, caras innecesarias y posibles errores que podrían afectar la animación. Esta limpieza permitió obtener una malla más ordenada y eficiente, facilitando tanto el *Rigging* o la incorporación de huesos para darle un movimiento natural a los personajes.

Figura 14

Limpieza de la malla



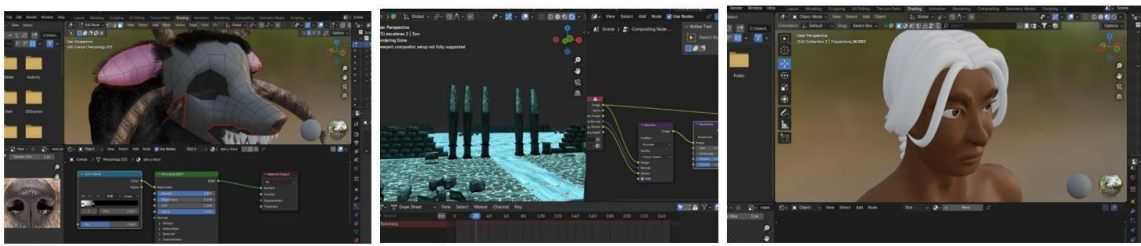
Nota. El gráfico es una elaboración propia.

5.5.3 Fase de texturizado

La texturización se realizó con el objetivo de reforzar la identidad visual del proyecto y aportar mayor realismo a los modelos. En esta etapa se aplicaron colores, materiales y detalles superficiales que ayudaron a definir la apariencia final de los personajes y escenarios. Las texturas fueron trabajadas considerando la iluminación y el ambiente de la leyenda.

Figura 15

Figuras texturizadas



Nota. El gráfico es una elaboración propia.

5.5.4 Fase de Rigging

En la fase de *Rigging* se incorporó un sistema de huesos a los dos personajes, Cantuña y el diablo, permitiendo que estos puedan ser animados de forma controlada y natural. Para lograr este paso se asignó correctamente la malla al esqueleto digital, asegurando que los movimientos del cuerpo respondan de manera adecuada a las articulaciones.

Figura 16

Rigging



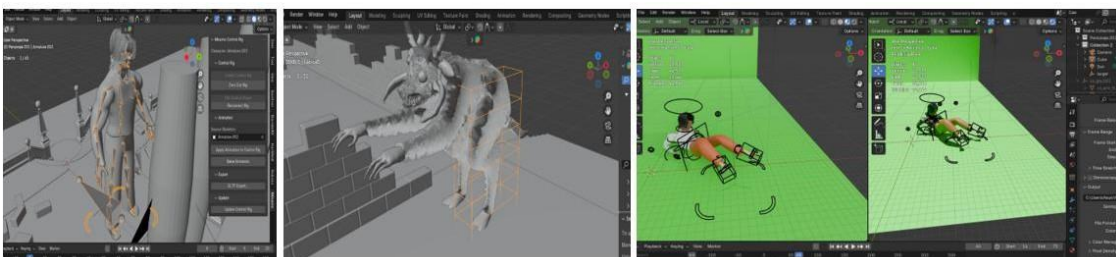
Nota. El gráfico es una elaboración propia.

5.5.5 Fase de animación

En la fase de animación, se tuvo especial cuidado en la posición de los huesos y los controladores, dado que un manejo incorrecto puede provocar deformaciones indeseadas o sombras no deseadas sobre la malla. Los movimientos fueron ajustados de forma progresiva para mantener naturalidad y coherencia con la intención narrativa del teaser. El posicionamiento de la cámara se realizó siguiendo las indicaciones del storyboard y el guion, donde se definieron los tipos de plano y las escenas necesarias.

Figura 17

Animación de los personajes



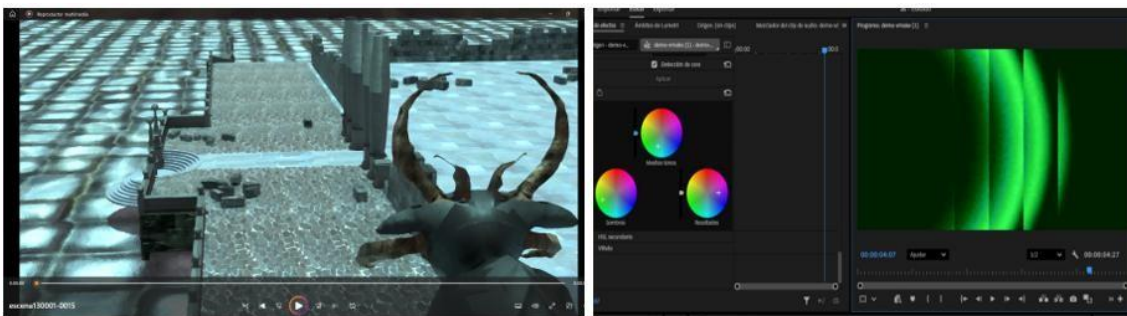
Nota. El gráfico es una elaboración propia.

5.5.6 Aplicación de principios de composición e iluminación

Para la aplicación de principios de composición se tomaron en cuenta elementos fundamentales de la composición animada, como la organización jerárquica de los planos, el uso consciente del encuadre y la disposición espacial de los componentes dentro de cada escena. De igual manera, se trabajó la iluminación según el contexto narrativo: al tratarse de una escena nocturna, se utilizó una luz de tonalidad azulada para simular la luz de la luna, se emplearon esquemas de iluminación dramáticos, con contrastes acentuados entre luces y sombras colocándola estratégicamente para cubrir tanto al personaje como al escenario.

Figura 18

Uso de la iluminación



Nota. El gráfico es una elaboración propia.

5.6. Fase de postproducción

El propósito fundamental de la etapa de postproducción fue afianzar el teaser como un producto audiovisual que fuera equilibrado, coherente y narrativamente eficaz, usando para ello el material creado en la fase de producción. Con el propósito de fortalecer la carga emocional del relato y garantizar una adecuada difusión del mensaje cultural, se trabajó en esta fase con los planos renderizados, incorporando sonido, imagen y ritmo narrativo a través de la herramienta *Adobe Premier* y *Chipchamp*.

5.6.1 Edición audiovisual y composición final

Primero, se editó el material audiovisual, ordenando los planos según la estructura narrativa ya establecida. Con el fin de sostener la atención del espectador y reforzar los instantes cruciales de tensión y significado simbólico dentro de la trama, se modificaron las duraciones de cada escena, así como las transiciones entre planos y el ritmo general. También se usaron aplicaciones de edición de video como CapCut y otras para este proceso, que posibilitaron hacer cortes exactos, incorporar transiciones fluidas y asegurar la continuidad visual entre las escenas animadas y garantizar comprensión, claridad.

5.6.2 Sonorización y musicalización

La sonorización fue un aspecto clave en la postproducción porque hizo posible que el teaser tuviera una mayor dimensión simbólica y emocional. Se añadieron componentes musicales y sonoros de influencia tradicional, elegidos minuciosamente para reforzar la ambientación cultural vinculada a la leyenda de Cantuña y para complementar la narración.

Con el objetivo de crear ambientes de solemnidad, tensión y misterio, se emplearon deliberadamente los efectos sonoros, la música y los silencios, fuentes de audio, sonidos ambientales, música libre de derechos usando *Pixabay*, coordinándolos con las acciones visuales y las transformaciones de plano. Esta manipulación del sonido ayudó a crear una experiencia audiovisual más envolvente, en la que imagen y sonido se complementan entre sí.

5.6.3 Ajustes visuales y correcciones finales

Dentro de la postproducción, se llevaron a cabo ajustes finales de imagen, como la corrección básica del brillo, el color y el contraste mediante Adobe Premier y la herramienta de incrustación ultra para reemplazar el fondo verde y unificar la estética del

teaser, así potenciar el ambiente dramático de la historia. Estos cambios posibilitaron una mejora en la legibilidad visual de las escenas y la conservación de una coherencia cromática que concuerda con el tono simbólico y místico del relato. También se analizaron temas vinculados a la estabilidad de los planos, la nitidez de la imagen y el sincronismo entre video y audio para garantizar un resultado técnico apropiado para su presentación y posterior validación.

5.6.4 Exportación y preparación del producto final

En última instancia, el teaser fue exportado en formatos digitales apropiados para su visualización y distribución, en formato H264, resolución 1920 x1080 con la calidad de 1080p HD, con una duración de 39 segundos sin créditos. Esta fase aseguró que el producto final satisficiera los criterios técnicos requeridos para su evaluación académica y su eventual distribución como recurso audiovisual de tipo cultural y educativo.

5.6.5 Fase de validación

El objetivo de la etapa de validación fue determinar el impacto del teaser animado en 3D, tanto en términos culturales como narrativos, y estudiar cómo este afectó la percepción del mensaje, su atractivo visual y el vínculo emocional que los espectadores establecieron con la leyenda de Cantuña. Esta fase posibilitó la comparación entre las metas propuestas en el proyecto y la percepción real de los espectadores, proporcionando información significativa para evaluar el impacto del producto audiovisual.

Se utilizaron métodos de evaluación cualitativa y cuantitativa para este proceso, a través de encuestas de validación y grupos focales con estudiantes de diferentes carreras de la Universidad Politécnica Salesiana, quienes con autorización de sus docentes compartieron sus criterios voluntariamente. Estas herramientas ayudaron a obtener puntos de vista, valoraciones e interpretaciones del público objetivo, que estaba formado

principalmente por estudiantes jóvenes de entre 18 y 25 años, considerados un conjunto importante para la difusión del patrimonio cultural mediante medios audiovisuales modernos.

Los participantes pudieron observar el producto en su versión definitiva después de que se completara el teaser, lo que condujo a la realización de pruebas piloto. Después, se fomentó un espacio de opinión, donde los participantes expresaron sus sentires acerca de la narrativa, lo visual, el sonido y la representación cultural de la leyenda. Este intercambio posibilitó reconocer fortalezas del teaser, además de posibles elementos que podrían mejorarse en términos de ritmo, carga simbólica y claridad narrativa.

Además, se realizaron encuestas estructuradas con el objetivo de evaluar la percepción sobre aspectos técnicos, narrativos y estéticos del producto audiovisual. El cuestionario incluyó preguntas orientadas a identificar el nivel de atractivo visual, la calidad técnica de la animación, la claridad de la narrativa, el ritmo del montaje y el impacto cultural del teaser, así como la efectividad del uso de recursos sonoros y visuales. Estas preguntas resultaron fundamentales para determinar el grado de aceptación del teaser, identificar fortalezas y áreas de mejora, y analizar si el producto cumple su objetivo de difundir la tradición oral mediante medios audiovisuales contemporáneos, generar interés por la leyenda de Cantuña y robustecer el lazo del espectador con la tradición oral de Quito.

La etapa de validación, en su conjunto, facilitó la confirmación de la relevancia de emplear la animación 3D como medio para reinterpretar el patrimonio cultural, al mostrar su potencial como instrumento para educar y difundir cultura. Los resultados que se obtuvieron fueron la base para concluir el proyecto y formular conclusiones.

6. Resultados

Los resultados derivados de la implementación del cuestionario de validación a un grupo focal compuesto por alumnos universitarios de entre 18 y 25 años, que pertenecen a una clase socioeconómica media, se presentan en este capítulo. La exposición continua a contenidos audiovisuales y el acceso regular a tecnologías digitales son dos rasgos distintivos de este grupo, que impactan directamente la capacidad crítica de este y sus expectativas con respecto a productos animados.

6.1. Características generales de la muestra

Se piensa en términos generales que los participantes tienen formación académica en curso y habilidades fundamentales para el análisis visual y narrativo; esto les posibilita examinar tanto el contenido cultural como las características técnicas del teaser. Además, es un público que aprecia la innovación en el ámbito audiovisual, pero mantiene una actitud reflexiva al representar elementos culturales y patrimoniales.

6.2. Comprensión de la historia

Los resultados indican que el 80% de los estudiantes universitarios entendieron muy bien la historia en especial los personajes, un porcentaje del 15% a nivel medio y un porcentaje bajo manifiestan que faltó contexto y duración para entender la historia. Por lo tanto, el Teaser logra comunicar de forma efectiva la esencia de la leyenda, debido a la presencia de elementos visuales claros, la claridad del conflicto principal y la historia.

6.3. Atractivo visual y calidad técnica

Los resultados de atractivo visual y técnico son ampliamente positivos en favor del atractivo visual y la calidad del teaser. Cerca del **80 %** de los encuestados calificó este aspecto con valores altos (4-5), destacando el diseño visual, la animación y el uso de

recursos técnicos. Un 13 % otorgó una valoración media y solo un 7 % manifestó una percepción baja. Con esta interpretación se puede concluir que el diseño multimedia y la animación 3D cumplen un rol clave en la captación de la atención, consolidando al Teaser como un producto visualmente atractivo.

6.4. *Conexión emocional y cultural*

Con relación a la conexión cultural y emocional, los resultados proyectados denotan una aceptación positiva con matices críticos. Se calcula que entre el 75 % de los participantes otorgó valoraciones altas, señalando que el teaser logra transmitir elementos culturales y generar interés emocional. Un 18 % se mantuvo en un nivel medio y cerca del 10 % expresó una conexión baja.

En base a estos porcentajes podemos inferir que la animación consigue establecer un vínculo significativo con la cultura y la tradición oral, aunque aún existen oportunidades para reforzar la carga emocional en ciertos momentos narrativos.

6.5. *Valor educativo y percepción general*

Los resultados obtenidos en la dimensión vinculada al valor educativo revelan una valoración positiva con un 82% de este proyecto como herramienta de apoyo académico.. Un 12 % lo valoró como medio y solo un 6 % presentó una percepción baja. Entonces, el teaser no solo entretiene, sino que también es percibido como un recurso educativo válido para difundir la leyenda de Cantuña, especialmente en contextos formativos y culturales.

6.6. *Análisis realizado de las preguntas abiertas*

Después de visualizar el teaser, cerca del 85 % de los participantes afirmó haber comprendido de qué trata la leyenda únicamente a partir de lo observado. Un 10 % manifestó una comprensión parcial y apenas un 5 % indicó dificultades para entender la

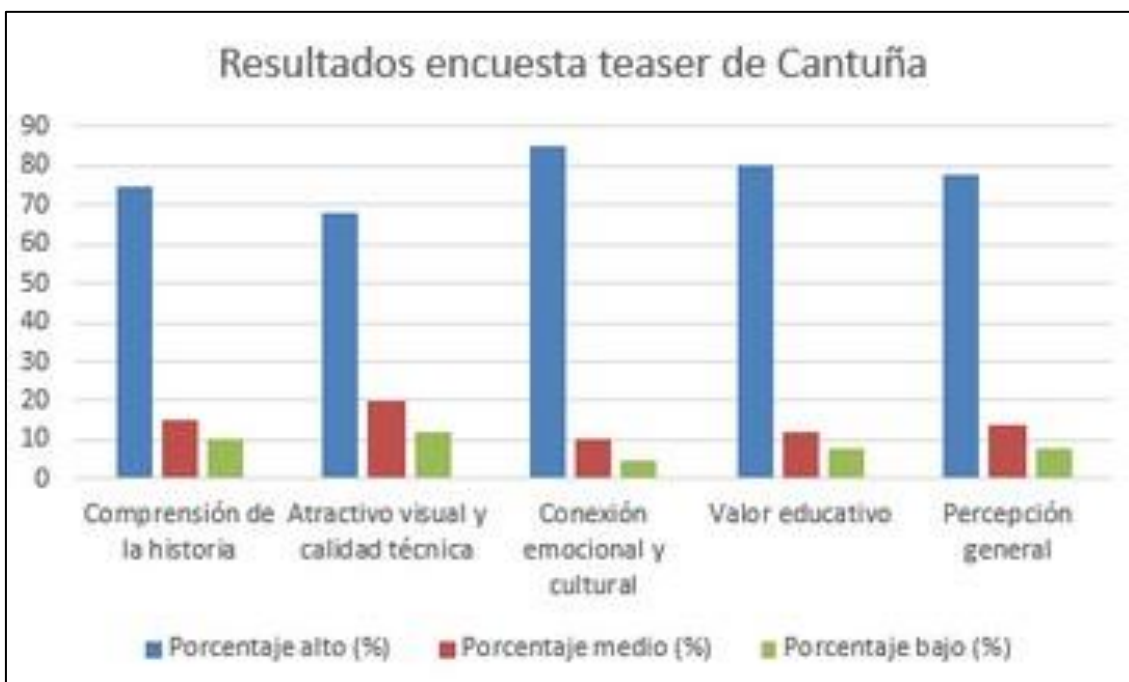
historia. Esto confirma que el lenguaje visual empleado en la animación 3D es suficiente para transmitir el contenido narrativo principal, incluso si muchas personas desconocen la leyenda y no tienen conocimiento de lo que es un Teaser.

6.7. Síntesis de los resultados obtenidos

En general, los datos generales positivos de la encuesta destacan especialmente en atractivo visual, valor educativo y comprensión de la historia, los porcentajes minoritarios y se concentran principalmente en aspectos técnicos específicos como se puede apreciar en la Figura 19.

Figura 19

Resultados de la opinión acerca del teaser de la leyenda de Cantuña



Nota. El gráfico es una elaboración propia.

7. Conclusiones

En conclusión, la creación del teaser animado en 3D, inspirado en la leyenda de Cantuña, cumple eficazmente su propósito comunicativo, educativo y cultural, validando el uso del diseño multimedia y la animación 3D como herramientas pertinentes para la difusión del patrimonio cultural ecuatoriano.

El trabajo se organizó cuidadosamente en distintas etapas, como la preproducción, producción, postproducción y validación, lo que permitió unir de manera efectiva la teoría cultural con el diseño y la animación en 3D. Así, se consiguió un buen equilibrio entre el contenido simbólico de la historia y la calidad técnica del teaser.

8. Recomendaciones para futuros trabajos

Se sugiere que estudios posteriores extiendan el formato del teaser a producciones audiovisuales más largas, como cortometrajes de animación o series cortas. Esto posibilitaría un desarrollo narrativo más detallado del entorno histórico de la leyenda y de los personajes. Además, para lograr resultados comparativos y reforzar el examen del impacto cultural del producto audiovisual, sería apropiado incluir procesos de validación con muestras más grandes y variadas, que incluyan a públicos de diferentes contextos socioculturales y edades.

Una recomendación adicional es ampliar el empleo de tecnologías emergentes, por ejemplo, la realidad aumentada, las experiencias interactivas o la animación en tiempo real. Estas podrían mejorar la manera en que se transmiten y viven las leyendas tradicionales entre los jóvenes.

Por último, se recomienda consolidar el trabajo interdisciplinario, incorporando contribuciones de campos como la educación, la historia, la comunicación y la

antropología. Esto tiene como objetivo mejorar no solo el contenido cultural, sino también las tácticas pedagógicas y narrativas de proyectos futuros.

9. Limitaciones del proyecto

El proyecto enfrentó diversas restricciones que influyeron en su desarrollo técnico y en la validez de sus resultados. Por un lado, el formato teaser, caracterizado por su alcance técnico y temporal limitado, dificultó la creación de personajes complejos y una narrativa profunda. Esta limitación, aunque útil para propósitos exploratorios y de promoción, restringe la posibilidad de abordar en mayor profundidad la complejidad de la leyenda que se pretendía representar. De hecho, varias respuestas obtenidas en la etapa de validación señalaron que la corta duración del teaser impidió un desarrollo completo de la historia, lo que afectó la comprensión narrativa.

Por otro lado, la muestra utilizada para la validación estuvo compuesta principalmente por estudiantes universitarios de un rango específico de edad y nivel socioeconómico, lo cual introduce un sesgo importante y limita la generalización de los resultados a otros públicos. Se identificó, además, una falta de diversidad etaria y cultural, lo que refuerza la necesidad de estudios adicionales para ampliar el alcance de las conclusiones.

Finalmente, el uso de herramientas tecnológicas de acceso libre y las restricciones de tiempo influyeron en la calidad técnica alcanzada, provocando ciertas inconsistencias en la animación 3D y la fluidez visual, percibidas por algunos espectadores como distracciones. Sin embargo, estas limitaciones también evidencian el potencial de los recursos empleados para la creación de productos audiovisuales en contextos académicos, demostrando que, a pesar de las restricciones, es posible desarrollar propuestas creativas y significativas.

10. Referencias

- Alvarez, G. S. (2016). ¿Es posible un patrimonio cultural para el *Sumak Kawsay*? PASOS. *Revista de Turismo y Patrimonio Cultural*, 15(1).
- Arnheim, R. (2001). *Art and visual perception*. University of California Press.
- Ayala Mora, E. (2008). *Resumen de historia del Ecuador*. Corporación Editora Nacional.
- Ayala Mora, E. (2015). *García Moreno y su régimen entre la vieja y la nueva historia: Una polémica anacrónica*.
- Blender Foundation. (n.d.). *Blender 5.0 reference manual*. <https://docs.blender.org/manual/en/latest/index.html>
- Block, B. (2008). *The visual story: Creating the visual structure of film, TV and digital media* (2nd ed.). Focal Press.
- Bordwell, D. (2008). *La narración en el cine de ficción*. Universidad de Wisconsin.
- Castro Alay, A. E., Tumbaco Figueroa, G. P., Castro Chilán, D. M., & Castro Chilán, V. D. (2024). La narración oral como herramienta didáctica en la enseñanza de la lengua. *RECIAMUC*, 8(2), 738–752. [https://doi.org/10.26820/reciamuc/8.\(2\).abril.2024.738-752](https://doi.org/10.26820/reciamuc/8.(2).abril.2024.738-752)
- Cordón García, J. A., & Muñoz Rico, M. (2024). De la oralidad primaria a la tercera oralidad: Transformaciones culturales y cognitivas en la era digital. *Anuario ThinkEPI*.
- Farhan, F. A., Farhan, F. A., & Al-Ameer, S. S. (2009). Effect of different metal surface treatments on microleakage of two types of acrylic resin. *Journal of Baghdad College of Dentistry*, 21(3). <https://www.researchgate.net/publication/331135010>
- García Canclini, N. (1996). *Culturas híbridas: Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. Grijalbo.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Paidós.

- Johnston, O., & Thomas, F. (1981). *The illusion of life: Disney animation*. Disney Editions.
- Llori-Tapuy, Z. L., Vásquez-Palacios, S. C., Hernández-Ciriano, I. M., & Ortiz-Aguilar, W. (2025). La comprensión y producción de textos a través de mitos y leyendas del patrimonio cultural ecuatoriano en octavo grado. *MQRInvestigar*, 9(2), e519. <https://doi.org/10.56048/mqr20225.9.2.2025.e519>
- Maldonado Palacios, G. M., Quezada Sánchez, C. F., Toapanta Guanoquiza, M. J., Pesantez García, V. H., Moreira Vélez, K. L., & Chulli Cuello, J. F. (2024). El impacto de la narrativa digital en el desarrollo del lenguaje oral y escrito en niños con necesidades educativas especiales. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4), 10114–10133. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.13155
- McManus, I. C., Stöver, K., & Kim, D. (2011). Arnheim's gestalt theory of visual balance. *i-Perception*, 2(6), 615–647. <https://doi.org/10.1068/i0445aap>
- Molano, O. L. (2007). Identidad cultural: Un concepto que evoluciona. *Revista Opera*, 69–84.
- Muñoz, S. L. (2018). *Desarrollo de lenguajes expresivos I (Arte)*.
- Remmen, P., Mans, M., Fuchs, M., Osterhage, T., & Müller, D. (2018). TEASER: An open tool for urban energy modelling of building stocks. *Energy Procedia*. <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/19401493.2017.1283539>
- Scolari, C. A. (2009). Transmedia storytelling: Implicit consumers, narrative worlds, and branding. *International Journal of Communication*, 3. <http://ijoc.org>
- Shang, Y. (2025). Visual arts in animation creation. <https://doi.org/10.54254/2753-7064/58/2025.22469>
- Sonia, E., Pérez, C., Leyton, M. F., & Paralelo, R. (2015). *Diseño y construcción de proyectos gráficos*.
- Spencer, S. N., & Morishima, S. (2018). *Proceedings of the 24th ACM Symposium on Virtual Reality Software and Technology (VRST 2018)*. ACM. <https://doi.org/10.1145/3281505>

Tayupanta, Á. (2024). *Evolución de las técnicas de composición en la postproducción audiovisual*.

UNESCO. (2003). *Convención para la salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial*.
<https://ich.unesco.org/es/convenci%C3%B3n>

UNESCO. (2014). *Indicadores de cultura para el desarrollo*.
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000229609>

Wells, P. (2002). *Genre and authorship*. Wallflower Press.

Wibowo, M. C., Nugroho, S., & Wibowo, A. (n.d.). *Visual aesthetics of narrative animation of 3D computer graphics: From realist and expressive points of view*.
<https://so02.tci-thaijo.org/index.php/hasss>

Zúñiga Reyes, D. (2009). Algunos problemas de análisis en las series animadas contemporáneas. *E-ducUr*.

Anexos

Anexo 1. Guion técnico

GUION TÉCNICO


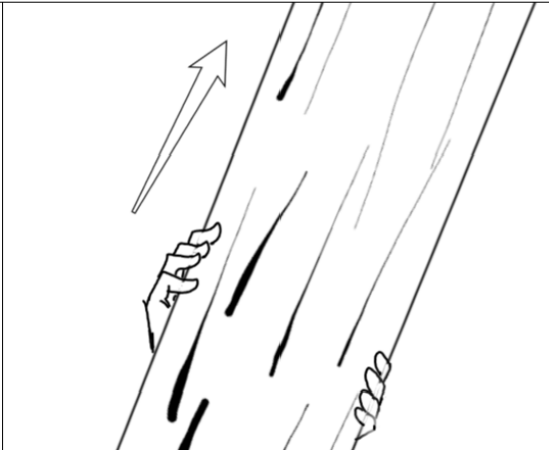
“Teaser de la leyenda de Cantuña”

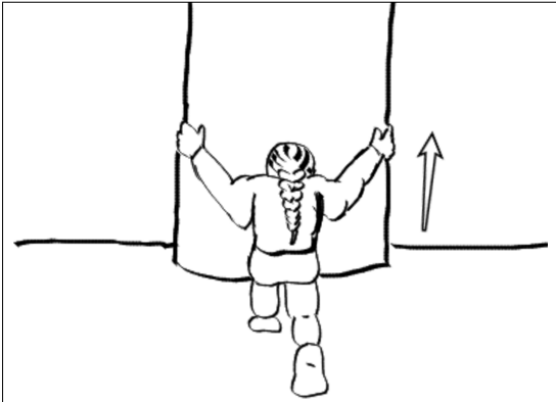

Secuencia	N°	Plano	Cámara / Movimiento	Descripción	Audio	Locación
Primera Parte						
1	1	PP	Normal / Estática	La columna de piedra empieza a aparecer en la escena ocultando las letras “Cantuña”	Rocas en movimiento	Exterior de la Catedral
	2	PP	Normal / Estática	Se muestran manos grandes que son las que levantan el pilar	Deslizamiento sobre superficie de piedra Sonidos de esfuerzo	Exterior de la Catedral
	3	PG	Posterior / Estática	Se muestra a CANTUÑA terminar de colocar la columna de piedra sobre el suelo	Estruendo de piedras. Gruñido de esfuerzo	Exterior de la Catedral
	4	PP	Lateral / Estática	Cantuña se muestra agotado	Jadeos de esfuerzo	Exterior de la Catedral
	5	GPG	Cenital / Estática	Desde la parte superior podemos ver la catedral aun en construcción, con bloques y material esparcido por el suelo, junto con el poncho de Cantuña, el cual sigue apoyado en la columna	Ambiental	Exterior de la Catedral
	6	PP	Lateral	El protagonista muestra temor en su rostro	Se escucha un paso de una pesuña en uno de los ladrillos del piso	Exterior de la Catedral

	6.1	PP	Normal / Estática	Cantuña se gira, asustado para mirar en dirección de la cámara.	Ambiental	Exterior de la Catedral
2	1	PEC	Posterior / Estática	Detrás de un pequeño mural construido se levanta una densa bruma, mientras Cantuña empieza a retroceder.	Ambiental	Exterior de la Catedral
	2	PP	Lateral / Estática	Se enfoca una pesuña que aparece de la bruma con sonidos de pasos sobre baldosas.	Ambiental	Exterior de la Catedral
	3	PEC	Picado / Estática	El diablo de espaldas aparece, acercándose a Cantuña el cual retrocede hasta caer al suelo.	Ambiental	Exterior de la Catedral
	4	PP	Lateral / Estática	Cantuña aun en el suelo sigue arrastrándose hasta que su mano alcanza un ladrillo.	Ambiental	Exterior de la Catedral
3	1	PM	Contra picado / Estática	La figura de él diablo aparece dejando la bruma en el suelo, mientras Cantuña observa con terror.	Ambiental	Exterior de la Catedral
	2	PP	Normal / Estática	La cámara enfoca las fauces del Diablo, las cuales al abrirse muestran una flama que en su interior muestra una figura que representa el alma de Cantuña.	Ambiental	Exterior de la Catedral
	3	PP	Lateral / Traveling	Se muestra las manos de Cantuña aun en el suelo, se enfoca el poncho, el cual contiene un ladrillo en su interior, y antes de que la pantalla se vuelva negra, el personaje principal cubre con su mano el ladrillo.	Ambiental	Exterior de la Catedral

Anexo 2. Story board

Storyboard Teaser de la leyenda de Cantuña


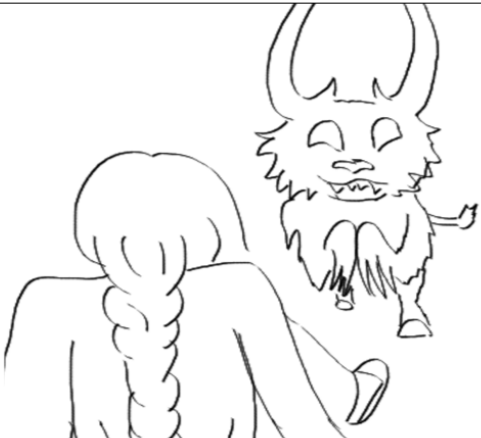
	
Plano: Primer Plano	Plano: Primer Plano
Angulo: Frontal	Angulo: Frontal
Descripción: Se muestra el título de la leyenda, que será opacada al mover la columna	Descripción: Las manos del personaje aparecen en la escena levantando el pilar


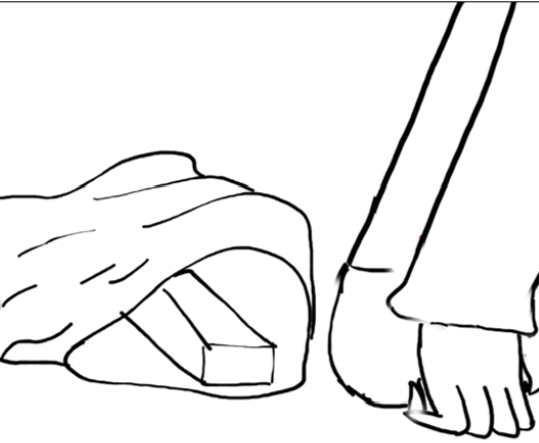
	
Plano: General	Plano: primer plano
Angulo: posterior	Angulo: Lateral
Descripción: se muestra a Cantuña levantando la columna	Descripción: Cantuña tiene una expresión de esfuerzo por el levantamiento.

Plano: Gran plano general	Plano: Medio
Angulo: cenital	Angulo: lateral
Descripción: la Cámara enfoca la catedral todavía en construcción	Descripción: Cantuña se sobresalta al oír un sonido.

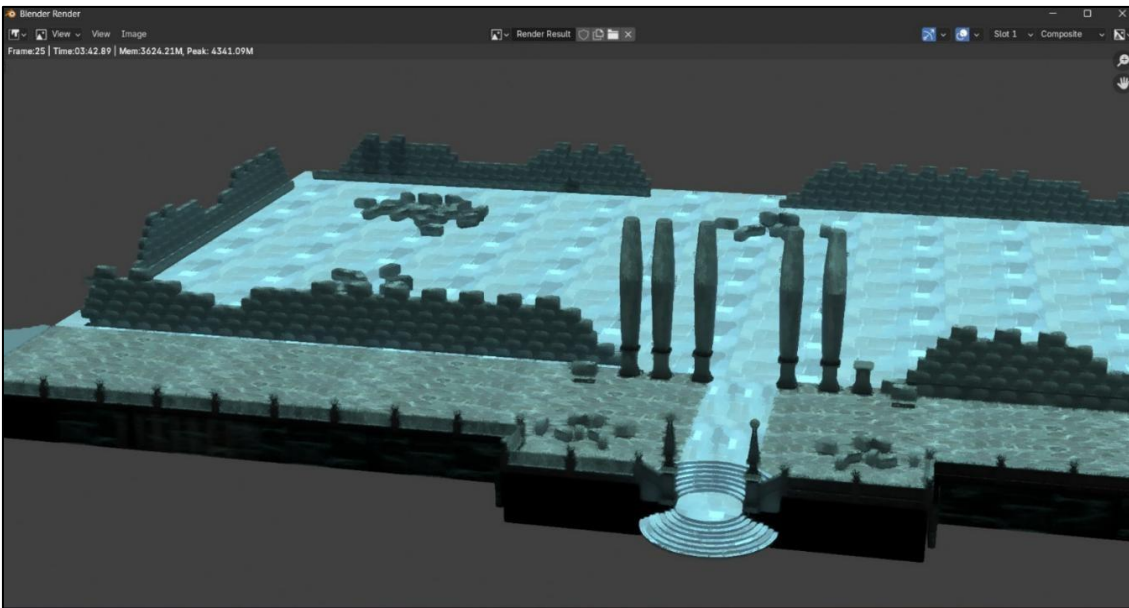
Plano: primer plano	Plano: Plano escorzo
Angulo: frontal	Angulo: posterior
Descripción: El personaje se da vuelta con expresión asustada	Descripción: de la catedral aun en construcción se levanta una densa bruma

Plano: primer plano	Plano: plano ESCORZO
Angulo: lateral	Angulo: picado
Descripción: aparece la pata del diablo	Descripción: El diablo empieza a alzarse de entre la niebla, mientras Cantuña retrocede.

	
Plano: primer plano	Plano: plano medio
Angulo: lateral	Angulo: contra picado
Descripción: Cantuña cae al suelo y se arrastra hacia atrás, se ven los ladrillos de la construcción	Descripción: el diablo aparece en frente de Cantuña.

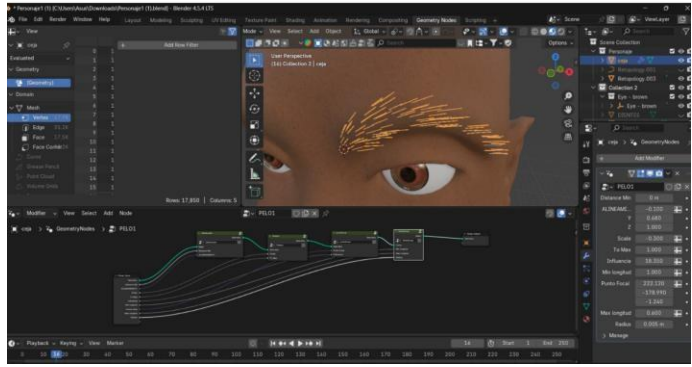
	
Plano: primer plano	Plano: primer plano
Angulo: Frontal	Angulo: Lateral
Descripción: el diablo abre su boca, y se muestra que contiene el alma de Cantuña	Descripción: Cantuña arrastra un ladrillo debajo del poncho en el suelo.

Anexo 3. Iglesia San Francisco de Quito

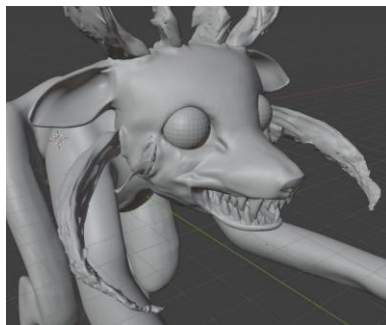


Anexo 4. Diseño del personaje Cantuña





Anexo 5. Diseño del diablo



GUION LITERARIO

Claudia Leta

“Teaser de la leyenda de Cantuña”

PRIMERA PARTE

SECUENCIA 1

ESCENA 1

EXT. CATEDRAL. NOCHE

En un primer plano se muestran las letras “Cantuña”, las cuales empiezan a ocultarse por el movimiento de la columna de piedra que empieza a aparecer en la escena.

ESCENA 2

EXT. CATEDRAL. NOCHE

Cuando el título del teaser desaparece, en la escena se muestran manos grandes que son las que levantan el pilar, y de fondo se escuchan sonidos provenientes de una persona que realiza el esfuerzo del levantamiento.

ESCENA 3

EXT. CATEDRAL. NOCHE

Se muestra a CANTUÑA (Un hombre fuerte de pelo largo trenzado, que viste un buzo delgado blanco ajustado, un pantalón café y unas alpargatas) terminar de colocar la columna de piedra sobre el suelo, con un último gruñido de esfuerzo.

ESCENA 3

EXT. CATEDRAL. NOCHE

La cámara enfoca el rostro del personaje soltar un gran suspiro por el esfuerzo.

ESCENA 4

EXT. CATEDRAL. NOCHE

Desde la parte superior podemos ver la catedral aun en construcción, con bloques y material esparcido por el suelo, junto con el poncho de Cantuña, el cual sigue apoyado en la columna.

ESCENA 5

EXT. CATEDRAL. NOCHE

Se escucha un paso de una pesuña en uno de los ladrillos del piso, el protagonista muestra temor en su rostro.

Cantuña se gira, asustado para mirar en dirección de la cámara.

SECUENCIA 2

ESCENA 1

EXT. CATEDRAL. NOCHE

Detrás de un pequeño mural construido se levanta una densa bruma, mientras Cantuña empieza a retroceder.

ESCENA 2

EXT. CATEDRAL. NOCHE

Se enfoca una pesuña que aparece de la bruma con sonidos de pasos sobre baldosas.

ESCENA 3

EXT. CATEDRAL. NOCHE

Una figura grande y repleta de pelo aparece de entre la niebla, acercándose a Cantuña el cual retrocede hasta caer al suelo.

ESCENA 4

EXT. CATEDRAL. NOCHE

Cantuña aun en el suelo sigue arrastrándose hasta que su mano alcanza un ladrillo.

SECUENCIA 3

ESCENA 1

EXT. CATEDRAL. NOCHE

El DIABLO (un ser peludo de cuernos grandes, ojos amarillos, patas con pesuñas y manos con garras y una cola) aparece dejando la bruma en el suelo, mientras Cantuña observa con terror.

ESCENA 2

EXT. CATEDRAL. NOCHE

La cámara enfoca las fauces del Diablo, las cuales al abrirse muestran una flama que en su interior muestra una figura que representa el alma de Cantuña.

ESCENA 3

EXT. CATEDRAL. NOCHE

Se muestra las manos de Cantuña aun en el suelo, se hace un trávelin hacia atrás enfocando el poncho, el cual contiene un ladrillo en su interior, y antes de que la pantalla se vuelva negra, el personaje principal cubre con su mano el ladrillo.

Fin del Teaser

Teaser de la leyenda de Cantuña

Investigador Principal: Claudia Leta

Institución: Universidad politecnica Salesiana

Contacto del Investigador: clausleta03@gmail.com

Propósito de la Investigación

Usted ha sido invitado a participar voluntariamente en esta encuesta, que forma parte de un proyecto de investigación académica con el objetivo de analizar la percepción de los estudiantes universitarios sobre la creación de un teaser animado en 3D sobre la leyenda Ecuatoriana Cantuña . Los resultados serán utilizados únicamente con fines académicos para la elaboración de Tesis.

Procedimiento de la Encuesta

Su participación consistirá en responder una serie de preguntas a través de un cuestionario en línea. Se estima que la duración total para completar la encuesta es de aproximadamente de **10-15 minutos**. Las preguntas se centran en conocer tu percepción sobre un teaser en animación 3D basado en la leyenda de Cantuña.

Participación Voluntaria

Su participación es completamente **voluntaria**.

- Usted es libre de decidir si desea o no participar en esta encuesta.
- Si decide participar, puede negarse a responder cualquier pregunta que le resulte incómoda, saltarla, o **retirarse de la encuesta en cualquier momento** antes de enviarla, sin que esto implique ninguna penalización, pérdida de beneficios o afecte su situación académica.
- El envío de la encuesta se considerará su consentimiento para el uso de la información proporcionad

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeD43ir1hcmm_2Tan_3wcoA59XSyk6Exi2QL-jjX0mHii9MwA/viewform

Copia de Teaser de la leyenda de Cantuña (Respuestas) ☆ 📄 🗑️

Archivo Editar Ver Insertar Formato Datos Herramientas Extensiones Ayuda

100% 123 Roboto - 10 + B I A

Form_Responses

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Marca temporal	Da que ca	He leído correct	Tu correo electrónico:	Nivel educar	¿Has i	¿Dónde	¿Qué te interesa nom	¿Qué esperas de un video							
28/1/2026 8:07:14	Otra	Estoy de acuerdo	andreaacu2007@gmail.cc	18	Universitario	Si	Escuela	Documentales	Estilo visual	4	4	4	4	4	4
28/1/2026 8:09:16	Veterinaria	Estoy de acuerdo	quintanalindzay@gmail.com	19	Universitario	Si	Escuela	Intereses personales	Estilo visual	5	4	4	4	4	4
28/1/2026 8:55:23	Diseño Multir	Estoy de acuerdo	pichazacacris@gmail.com	21	Universitario	Si	Escuela	Animación	Estilo visual	5	5	5	5	5	5
28/1/2026 9:05:39	Electricidad	Estoy de acuerdo	josefcastracalle@gmail.com	22	Universitario	Si	Escuela	Documentales	Tono	5	5	5	5	5	5
28/1/2026 9:06:20	Administració	Estoy de acuerdo	mpautam@est.ups.edu.ec	21	Universitario	Si	Familia	Intereses personales	Estilo visual	5	5	4	3	3	3
28/1/2026 9:09:27	Veterinaria	Estoy de acuerdo	quintanalindzay@gmail.com	19	Universitario	Si	Escuela	Intereses personales	Estilo visual	5	5	5	5	5	5
28/1/2026 9:10:34	Veterinaria	Estoy de acuerdo	sergiojuniorgp@gmail.com	20	Universitario	Tal vez	Familia	Intereses personales	Estilo visual	5	4	5	4	4	4
28/1/2026 9:11:11	Otra	Estoy de acuerdo	janethalre18@gmail.com	20	Universitario	Si	Familia	Animación	Duración, Estilo visual	4	4	4	4	3	4
28/1/2026 9:11:42	Otra	Estoy de acuerdo	kbergara@est.ups.edu.ec	18	Universitario	Si	Escuela	Animación	Tono, Duración, Estilo visual	5	5	5	5	5	5
28/1/2026 9:11:54	Otra	Estoy de acuerdo	morellanaq@est.ups.edu.ec	21	Universitario	Si	Escuela	Animación	Estilo visual	3	3	3	3	3	3
28/1/2026 9:12:27	Economía	Estoy de acuerdo	anaalynbenav@gmail.com	18	Universitario	Si	Familia	Intereses personales	Duración, Estilo visual	4	3	4	3	3	4
28/1/2026 9:12:27	Otra	Estoy de acuerdo	tebasirael@gmail.com	19	Universitario	Si	Escuela	Documentales	Estilo visual	3	5	5	5	5	5
28/1/2026 9:12:35	Otra	Estoy de acuerdo	scaldasf@est.ups.edu.ec	20	Universitario	Si	Escuela	Animación	Estilo visual	5	4	4	4	5	5
28/1/2026 9:12:36	Otra	Estoy de acuerdo	caguodalis2007@gmail.com	18	Universitario	Si	Escuela	Animación	Estilo visual	4	4	4	4	4	4
28/1/2026 9:13:06	Otra	Estoy de acuerdo	karrobo@est.ups.edu.ec	18	Universitario	Si	Escuela	Documentales	Estilo visual	5	5	5	5	5	5

Respuestas de formulario 1

¿Qué fue lo que más te llam	¿Crees que este tipo de	¿Qué aspectos r	¿Crees que la animación es una buena forma	¿Qué cambiarías del teaser para hacerlo más
Todo , muy bueno	Si	Todo bien	Porq así entendemos mejor	Todo bien
Las atmósfera	Si	Más personajes	Si, porque así la gente ve y es más entretenido y t	NADA
Como está estructurado	Si por qué es parte de nuest	Ninguna	Si por qué explica de mejor manera	Nada
Cómo va avanzando la historia	En la actualidad podría deci	Ninguno	Si, ya que eso revive el espíritu que se tenía antes	Me gustó el teaser
La animación	Si la hacen muy interesante	Está bien	Si porque sientes la necesidad de saber más	Todo está bien
Las imágenes	Si	Duración del video	Si	Si
Su animación	Si ya que lo hacemos más c	Su audio	Si porque mantenemos vivas las tradiciones	Nada
La animación	Si para seguir manteniendo	Animación	Si	Animación
La animación	Creo que si, es un elemento	La animación	Si	Más tiempo
Que que tenía un bueno sonido y	Si pq te llena más la atenció	Nada	Si ya que nos sentirá más en el tema	No la verds no
Los sonidos	Si, es una buena forma de n	Un poco los colores y	Si, porque ahora la gente ya no lee leyendas es m	La duración
La animación	Si por muestra nuestra cult	Nada	Sii por es una manera más creativa	Nada
Buen sonido y diseño visual	Si	Nada	Si	Nada

¿Qué fue lo que más te llam	¿Crees que este tipo de	¿Qué aspectos r	¿Crees que la animación es una buena forma	¿Qué cambiarías del teaser para hacerlo más
Todo , muy bueno	Si	Todo bien	Porq así entendemos mejor	Todo bien
Las atmósfera	Si	Más personajes	Si, porque así la gente ve y es más entretenido y t	NADA
Como está estructurado	Si por qué es parte de nuest	Ninguna	Si por qué explica de mejor manera	Nada
Cómo va avanzando la historia	En la actualidad podría deci	Ninguno	Si, ya que eso revive el espíritu que se tenía antes	Me gustó el teaser
La animación	Si la hacen muy interesante	Está bien	Si porque sientes la necesidad de saber más	Todo está bien
Las imágenes	Si	Duración del video	Si	Si
Su animación	Si ya que lo hacemos más c	Su audio	Si porque mantenemos vivas las tradiciones	Nada
La animación	Si para seguir manteniendo	Animación	Si	Animación
La animación	Creo que si, es un elemento	La animación	Si	Más tiempo
Que que tenía un bueno sonido y	Si pq te llena más la atenció	Nada	Si ya que nos sentirá más en el tema	No la verds no
Los sonidos	Si, es una buena forma de n	Un poco los colores y	Si, porque ahora la gente ya no lee leyendas es m	La duración
La animación	Si por muestra nuestra cult	Nada	Sii por es una manera más creativa	Nada
Buen sonido y diseño visual	Si	Nada	Si	Nada

Copia de Teaser de la leyenda de Cantuña (Respuestas)

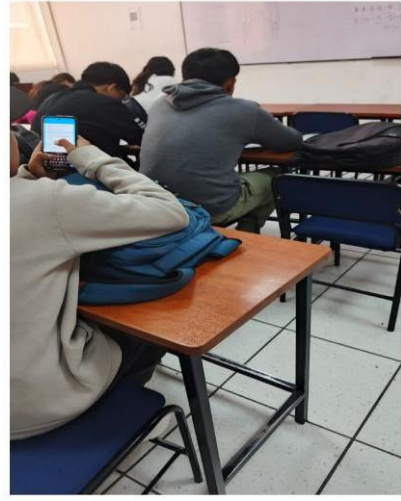
1	Columna 1	De que ca	He leído correct	Tu correo electrónico	Nivel educ	¿Has	¿Dónde	¿Qué te interesa norm	¿Qué esperas de un video
34	28/1/2026 9:19:34	Otra	Estoy de acuerdo	cj632366@gmail.com	20 Universitario	Si	Escuela	Intereses personales	Duración, Estilo visual
35	28/1/2026 9:21:10	Otra	Estoy de acuerdo	karencobosd@gmail.com	22 Universitario	Si	Familia	Documentales	Estilo visual
36	28/1/2026 9:22:05	Electricidad	Estoy de acuerdo	heidylata@hotmail.com	23 Universitario	Si	Escuela	Intereses personales	Duración, Estilo visual
37	28/1/2026 9:22:51	Biomedicina	Estoy de acuerdo	dcaleroi@est.ups.edu.ec	22 Universitario	Si	Escuela	Documentales	Estilo visual
38	28/1/2026 9:23:20	Veterinaria	Estoy de acuerdo	giashadiacabezasrivas@gr	18 Universitario	Si	Escuela	Documentales	Tono, Estilo visual
39	28/1/2026 9:24:02	Otra	Estoy de acuerdo	lore_3@hotmail.es	Más Universitario	Tal vez	Escuela	Documentales	Estilo visual
40	28/1/2026 9:24:46	Otra	Estoy de acuerdo	camilanoem189@gmail.com	20 Universitario	Si	Familia	Intereses personales	Duración
41	28/1/2026 9:28:52	Electricidad	Estoy de acuerdo	earevalog2@est.ups.edu.ec	20 Universitario	Si	Escuela	Intereses personales	Tono
42	28/1/2026 9:29:27	Biomedicina	Estoy de acuerdo	mabelenayala26@gmail.com	19 Universitario	Si	Escuela	Animación	Duración
43	28/1/2026 9:29:58	Derecho	Estoy de acuerdo	Mtuapante@est.ups.edu.ec	19 Universitario	Si	Escuela	Animación	Tono
44	28/1/2026 9:31:56	Electricidad	Estoy de acuerdo	chachadeiv476@gmail.com	22 Universitario	Si	Familia	Intereses personales	Tono
45	28/1/2026 9:32:44	Veterinaria	Estoy de acuerdo	rubichauca9@gmail.com	21 Universitario	Si	Escuela	Animación	Estilo visual
46	28/1/2026 9:33:20	Arquitectura	Estoy de acuerdo	jgaratee@est.ups.edu.ec	Más Universitario	Si	Escuela	Animación	Estilo visual
47	28/1/2026 9:33:44	Derecho	Estoy de acuerdo	heidylbel29@gmail.com	Más Universitario	Si	Escuela	Documentales	Tono, Duración, Estilo visual
48	28/1/2026 9:34:19	Ingeniería Civi	Estoy de acuerdo	cleong2@est.ups.edu.ec	20 Universitario	Si	Internet	Intereses personales	Duración, Estilo visual

Copia de Teaser de la leyenda de Cantuña (Respuestas)

1	Columna 1	De que ca	He leído correct	Tu correo electrónico	Nivel educ	¿Has	¿Dónde	¿Qué te interesa norm	¿Qué esperas de un video
51	28/1/2026 9:36:18	Ingeniería Civi	Estoy de acuerdo	pintadoa50@gmail.com	Más Colegio	Si	Escuela	Documentales	Estilo visual
52	28/1/2026 9:36:51	Otra	Estoy de acuerdo	telmozorit23@gmail.com	21 Universitario	Si	Escuela	Animación	Estilo visual
53	28/1/2026 9:39:52	Otra	Estoy de acuerdo	Estbryanmc@gmail.com	21 Universitario	Si	Escuela	Intereses personales	Tono, Estilo visual
54	28/1/2026 9:46:06	Electricidad	Estoy de acuerdo	kpani@est.ups.edu.ec	21 Universitario	Si	Escuela	Intereses personales	Estilo visual
55	28/1/2026 9:48:16	Ingeniería Civi	Estoy de acuerdo	pablocriollo965@gmail.com	18 Universitario	Si	Familia	Intereses personales	Estilo visual
56	28/1/2026 9:50:06	Derecho	Estoy de acuerdo	kevinminchala733@gmail.c	18 Universitario	Si	Escuela	Intereses personales	Estilo visual
57	28/1/2026 9:59:50	Otra	Estoy de acuerdo	amawtaseraqueive72@gmai	22 Universitario	Si	Familia	Intereses personales	Tono, Estilo visual
58	28/1/2026 10:02:31	Ingeniería Civi	Estoy de acuerdo	matias.lazo.06@gmail.com	19 Universitario	Si	Escuela	Documentales	Estilo visual
59	28/1/2026 10:03:15	Ingeniería Civi	Estoy de acuerdo	sbritolp@est.ups.edu.ec	Más Colegio	Si	Familia	Animación	Estilo visual
60	28/1/2026 10:04:01	Ingeniería Aut	Estoy de acuerdo	Raul.valencia.astudillo@gr	18 Universitario	Si	Escuela	Intereses personales	Duración
61	28/1/2026 10:15:20	Electricidad	Estoy de acuerdo	mallaalex16@gmail.com	Más Colegio	Si	Escuela	Intereses personales	Estilo visual
62	28/1/2026 10:21:25	Administración	Estoy de acuerdo	bryancumbe.15@gmail.com	21 Universitario	Si	Familia	Intereses personales	Duración
63	28/1/2026 10:27:15	Diseño Multir	Estoy de acuerdo	sdev@est.ups.edu.ec	Más Universitario	Si	Escuela	Intereses personales	Estilo visual
64	28/1/2026 10:43:09	Veterinaria	Estoy de acuerdo	byepezg@est.ups.edu.ec	Más Colegio	Si	Escuela	Animación	Estilo visual

Copia de Teaser de la leyenda de Cantuña (Respuestas)

1	¿Qué fue lo que más te llam	¿Crees que este tipo de	¿Qué aspectos r	¿Crees que la animación es una buena forma	¿Qué cambiarías del teaser para hacerlo más
20	La animación	Si	La animación se puec	Si	No se
21	Me llamó la atención que el diab	Porque así las nuevas gene	Mejorar la fluidez y el	Toda cultura es representada mediante el arte y e	Podría elementos como: Que den a entender que se está construyendo un Un reloj de que el tiempo se acaba. Mostrar la angustia y desesperación de Cantuña. Que parezca que el Diabolo va a hacer un trato.
22	La animación	Si, ya que los niños le llama	El tiempo	Si, porque a todos nos interesa o nos atrae lo anin	El tiempo y aumentar diálogo
23	Los colores	Si, porque es una forma dife	Está bien	Si	Está bien
24	De cómo el diablo le va llevando	Puede ser	La calidad del video	Si porque los videos son más fácil de entender	La calidad de video
25	El personaje del diablo	Si, por que al ser entretenid	Colores, animación, il	Si por qué es más entretenido para la audiencia q	Colores y más profundidad en lo que quiere expre
26	La animación mejorada	Si porque es una nueva form	Pulir un poco más el r	Si porque es entretenido	Los colores ya que los que están en el video son r
27	La historia	Si, ya que es un avance mar	La animación	Si porque es algo atractivo de ver	Una animación más fluida
28	La animación de los personajes.	Si porque es muy importan	Un poco mas de fluidi	Si porque es importante conocer las leyendas trac	La fluidez de las imágenes
29	La animación me pareció mas de	Si debido a que fomenta el	La fluidez de la anim	Si, debido a que es un material visual atractivo y fi	La fluidez de las animaciones y el contraste de los
30	Animación	Nose	Un poco más de dura	Si	Nada
31	Fue el misterio que genera	Ayuda a mantener las tradic	La claridad de la hist	Si la animación es una buena forma de difundir le	Haciéndole más llamativos
32	El animal con esos cuernos	Claro depende de cómo lo t	Colores, animación, il	Si porque fomenta el aprendizaje y meja la compr	La fluidez de las imágenes y los colores



Anexo 8. Link de youtube

<https://www.youtube.com/watch?v=xIg5lmWQC3U>